mampato

AÑO II Nº 29

Precio Eº 4.—
Recargo Aéreo Eº 0,20
Precio Perú S/10.00
Precio Argentina M$N 130

Los Caballeros del Rey Arturo:

GARRETH Y LINET

MINERALES

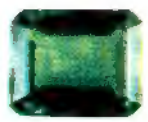
CUARTA PARTE: PIEDRAS PRECIOSAS

AMATISTA
en bruto y tallada

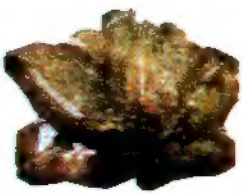
AGUAMARINA

AGATA
con dendritas

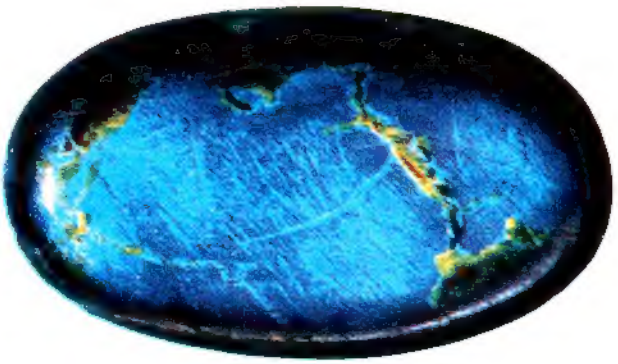
CRISTAL DE ROCA



PERIDOTOS



BERILIO
tallado y en bruto



LABRADOR

mampato

REVISTA QUINCENAL ILUSTRADA

AÑO II — Nº 29

HISTORIAS Y CUENTOS

Gareth y Linet 4
La Conquista del Cielo 14
H. C. Andersen 16
Historia del Hombre 20
Rincones del Mundo 35

LAMINAS

Portada: Gareth y Linet 1
Minerales 2
Armas Griegas 27
Batalla Naval de Salamina 28
Martín Pescador 30
Historia de Chile en Láminas 56

HISTORIETAS

Mampato 9
Corentin 17
Máximo Chambónez 31
Agente Submarino 39
Howard Flynn 45

ENTRETENCIONES Y VARIOS

Inventos 13
Mampatograma 41
Al Aire Libre 42
Hobbies 44
Por Aquí y Por Allá 49
Deportes 50
Juegos 52
Galería de Estrellas 53

DIRECCION: EDUARDO ARMSTRONG
REDACCION: ISABEL ALLENDE y ERNA BORNECK
ILUSTRACIONES: EDUARDO ARMSTRONG y THEMO LOBOS
DIAGRAMACION: JORGE GALASSO.

EDITADA POR EDITORIAL LORD COCHRANE S. A. REPRESENTANTE LEGAL: CARLOS FERNANDEZ COX. DIRECCION Y REDACCION: AV. PROVIDENCIA 711 — CASILLA 611 — TELEFONO 258888. SANTIAGO DE CHILE

CORREO ARGENTINO
FRANQUEO PAGADO CONCESION 5397
TARIFA REDUCIDA CONCESION . . .

el correo de los amigos

Querido amigo Mampato:

Esta es la tercera carta que les mando y mi papá me dice que ustedes ya me tienen un escritorio para guardarme las cartas y yo digo que no son tantas, pero pido perdón a ustedes por mandar tantas cartas. Quiero que publiquen un par de hojas de insectos venenosos e inofensivos. Tengo unos amigos llamados Andrés, Eduardo, Ricardo. Nosotros íbamos a hacer una fiesta en el número 27 de Mampato, porque era el aniversario de Mampato, pero resulta que un amigo se enfermó y lo hicimos en el siguiente Mampato. Bueno, me despido de ustedes. Lo Saluda atentamente su amigo de siempre. Chao.

Manuel Antonio Gutiérrez S.
La Unión.

Señor Eduardo Armstrong:

En su primer aniversario deseamos felicidades y éxito a la linda revista Mampato (tarjeta postal).

Marianne y Ricardo Pincheira.
Valdivia.

Querido Mampato y estimado director:

Le escribo para felicitarlo por su instructiva y simpática revista. Yo tengo diez años y colecciono la revista "Mampato". Me gustan mucho las historietas de Howard Flynn, Agente Submarino, Máximo Chambónez y Mampato. Yo creo que esta carta va a llegar un poco tarde para decir "Feliz Cumpleaños". Con admiración y respeto

Patricia del Pino.
Quilpué.

A nuestro querido Mampato le deseamos un feliz cumpleaños y que siga por toda la vida. Nosotros somos tres hermanos y cuando compramos a Mampato nos peleamos para leerla. Queremos pedirte un gran favor, que cada Mampato traiga la fecha. Además, queremos que salga algo relacionado con el copihue. Deseamos muchas felicidades a todo el personal en general.

Nemecio, Rodolfo y Yelida León
San José de Maipo.

Señor Armstrong:

Antes que nada lo felicito a Ud. y a todo el personal que elabora esta hermosa revista, que a la vez es instructiva. Para mí y para un grupo de amigos "Mampato" es la mejor revista que existe, porque en nuestros estudios, especialmente en historia, nos ha solucionado todos nuestros problemas. Con mis más sinceros elogios para la revista Mampato me despido de Ud. deseando que nuestra revista siga siendo tan hermosa e instructiva como hasta ahora.

José López A.
Linares.

En nombre de Mampato y de todo el personal que con mucho agrado trabaja en la revista, un millón de gracias a nuestros amigos Manuel Antonio, Marianne, Ricardo, Patricia, Nemecio, Rodolfo, Yelida y José.
Ya hemos tomado nota de vuestras solicitudes y en cualquier momento las verán realizadas. Respecto a la fecha de aparición, ya no la ponemos porque la revista sale fuera del país y llega algunas semanas más tarde a manos de nuestros amigos peruanos, argentinos y uruguayos.

DE LOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA

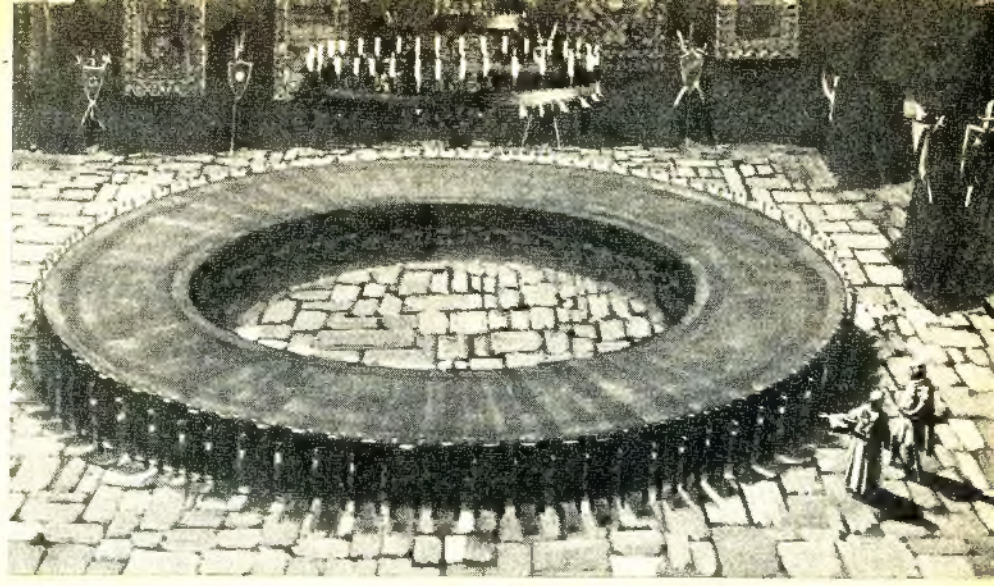
Gareth y Linet

Hubo hace muchísimo tiempo, en Inglaterra, un rey justo y poderoso. Se llamaba Rey Arturo. En su palacio de Camelot, el Rey Arturo tenía una gran sala en la cual había solamente una inmensa mesa redonda con 150 asientos. En cada una de esas sillas se sentaba un Caballero, cuidadosamente elegido después de muchas pruebas de valor, lealtad y bondad.

Cuando un puesto de la Mesa Redonda se desocupaba porque su dueño moría, otro Caballero era designado en su lugar. Pero no era fácil ser Caballero del Rey Arturo...

Esta es la historia de Gareth, y de cómo consiguió que lo nombraran Caballero para luchar por su Rey.

LOS TRES DESEOS:



El Rey Arturo tenia una gran sala en la cual había solamente una inmensa mesa redonda con 150 asientos.

Estaban un día el Rey Arturo y su esposa con todos los caballeros en la Mesa Redonda, cuando se abrió la puerta y entró un muchacho grande y fuerte, de ancha sonrisa y pelo rebelde.

—¿Qué quieres? preguntó el Rey extrañado de la interrupción.

—Quiero que me otorgues tres deseos, Rey Arturo, dijo el joven. La desfachatez del muchacho hizo gracia al Rey, y contestó:

—Si está en mi mano, te otorgo los tres deseos.

—El primero, señor es que me dejes comer y beber aquí durante un año.

—Bien. Te quedarás con Sir Kay, y harás lo que él te ordene.

Sir Kay miró al muchacho de pies a cabeza y dijo:

—Comerá y beberá con los sirvientes, porque no es hijo de caballero. Si lo fuera hubiera pedido una espada y una armadura, en vez de alimentos.

—Es fuerte y valeroso, dijo Lancelot, otro Caballero de la Mesa Redonda. No pidió una espada porque es muy joven, pero creo que debería comer con nosotros.

—No, señor. Haré lo que ordene Sir Kay, dijo el joven Gareth.

Durante un año el joven permaneció bajo las órdenes de Sir Kay, el mismo día que se cumplía el plazo, se presentó nuevamente frente al Rey Arturo y sus caballeros. Parada frente al Rey había una hermosa dama que dijo llorando:

—Señor, mi nombre es Linet. He venido a pedir tu ayuda y la de tus Caballeros porque 4 señores se han llevado prisionera a mi hermana. Se llaman **Mañana, Mediodía, Tarde y Noche.** Por favor, Señor, envía a Sir Lancelot a rescatarla.

Pero antes que el Rey Arturo pudiera contestar, Gareth gritó:

—¡Señor! Este es el segundo deseo que prometiste otorgarme. Déjame ir yo a rescatar a esa dama.

—Bien. Puedes ir tú. Que le entreguen a este muchacho una armadura y una espada, dijo el Rey Arturo.

La hermosa Linet palideció de ira.

—¡Señor! ¡Vine a solicitar la ayuda de un Caballero y me envías un pinche de cocina!

Pero de nada valieron sus ruegos, y tuvo que partir con Gareth. La dama iba adelante, sin dignarse dirigir ni una mirada al muchacho.

LOS CUATRO CABALLEROS

Al llegar a un río, vieron una tienda roja, y parado junto a ella había un caballero vestido de azul. Este era **Mañana**, uno de los cuatro secuestradores.

—Huye, que aún es tiempo, joven cocinero, dijo Linet burlonamente.

El muchacho no respondió, empuñó sus armas y se lanzó al ataque. Lucharon como fieras bajo la mirada atenta y atemorizada de Li-

Parada frente al Rey había una hermosa dama llorando . . .

Lucharon como fieras bajo la mirada atenta y atemorizada de Linet . . .

. . . y continuó peleando con la espada a la orilla del río; al cuarto golpe, Gareth lo lanzó al agua.

net, que no podía creer que el joven sirviente pudiera medirse con la espada del experimentado caballero. Pero muy pronto la balanza se inclinó del lado de Gareth y logró desarmar y tirar al suelo al otro.

—¡No me mates! gritó **Mañana.**

—Haré lo que me pida Lady Linet, contestó Gareth.

—No te pido nada, cocinero, dijo ella altanera.

—Te mataré entonces...

—¡No! Entonces... te lo pido, dijo Linet.

Siguieron a caballo por los campos y el sol subió, calentando la armadura de joven que seguía cabalgando detrás de la silenciosa doncella, aunque ya no tan lejos, porque mal que mal, ella lo había visto derrotar al caballero **Mañana.** Cerca de otro río, se encontraron con **Mediodía.**

—¿Quién eres? preguntó el caballero.

—Este es un cocinero que el Rey Arturo ha enviado a pelear contigo, contestó Linet.

Gareth se lanzó contra el caballero y pronto logró desmontarlo. Saltó él también de su caballo (a pesar de que era muy poco lo que se podía "saltar" metido en una armadura), y continuó peleando con espada a la orilla del río. Al cuarto golpe Gareth lo lanzó al agua.

—No fue tu espada la que lo venció, dijo Linet. —Tropezó y cayó al agua.

Gareth no contestó y en silencio siguieron cabalgando en busca de los otros secuestradores.

Cuando el sol descendía en el horizonte, llegaron a la punta de un cerro desde donde se veía otro gran río. Abajo había otro caballero con armadura roja y en su escudo brillaba un gran sol también rojo: era **Tarde.**

Gareth preparó sus armas y se dispuso a atacar. Ya estaba cansado, y en el primer encuentro comprendió que estaba perdido. "He lu-

chado con dos hombres hoy día, después de cabalgar muchas horas. Este hombre es fuerte y está descansando. Voy a morir, sin duda", pensó el joven.

Pero cuando comenzaba a flaquear, Linet gritó:

—¡No desmayes, Gareth! ¡Pelea fuerte, por favor! ¡Pelea por mí!. Con renovadas energías y el corazón jubiloso Gareth volvió a la lucha, y muy pronto consiguió desarmar al enemigo y tomándolo en sus brazos lo tiró de cabeza al agua.

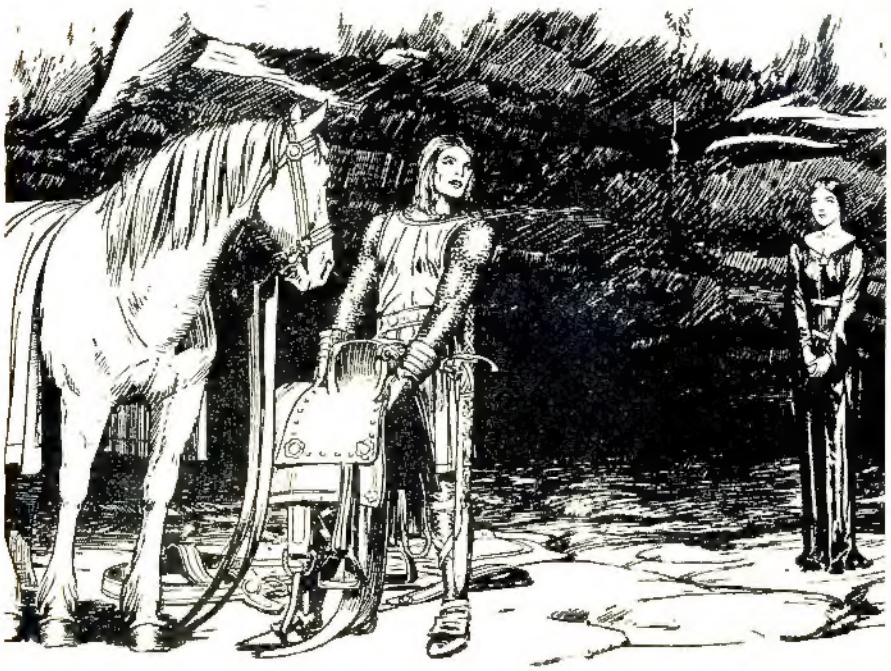
—Vamos, le dijo a la dama —Marche adelante hasta que encontremos al último caballero.

—No, dijo Linet humildemente. Eres valiente, y debes marchar a mi lado. Antes de enfrentar al último caballero, que es tan fuerte como 10 hombres juntos, debes descansar.

Encontraron una caverna en el cerro donde se quedaron a descansar unas horas. Linet encendió fuego y preparó comida para Gareth, estuvieron charlando y haciendo planes mucho rato antes de volver a emprender la marcha.

Gareth preparó sus armas y se dispuso a atacar; estaba cansado y, en el primer encuentro, comprendió que estaba perdido.

Encontraron una caverna en el cerro donde se quedaron a descansar unas horas.



EL ULTIMO DESEO

Cuando ya era de noche Gareth y Linet llegaron a un siniestro castillo que se recortaba contra el cielo oscuro. Frente al castillo había una carpa negra y salió a encontrarlos un caballero en un corcel negro, con armadura negra y un escudo del mismo color donde brillaba una horrenda calavera. Linet cerró los ojos, aterrada, pero Gareth se adelantó sin miedo.

—Si eres tan fuerte como dicen, para qué quieres meterme miedo con tu ridícula vestimenta. ¡Yo no te temo! —gritó el joven, y se avalanzó contra el hombre de negro. Linet oyó el estruendo de los aceros al chocarse, y abrió los ojos esperando lo peor. Vio, sorprendida e incrédula, a Gareth con un pie pues-

Cuando ya era de noche llegaron a un siniestro castillo que se recortaba contra el cielo oscuro.

to encima del enemigo vencido en el suelo. El muchacho levantó la mirilla del casco negro y apareció ante sus ojos un rostro asustado de niño.

—¡No me mates! Mis hermanos me obligaron a vestirme así para aterrorizar a la gente, dijo el muchachito.

Gareth y Linet entraron al castillo y libraron a la hermana secuestrada, y los tres pudieron regresar sanos y salvos a Camelot.

Cuando el joven entró a la gran sala donde todos los Caballeros se reunían, lo recibió una ovación cerrada. Después que se acallaron los aplausos, el muchacho se adelantó hasta los pies del Rey Arturo e hincándose dijo:

—Señor, este es mi tercer deseo. Quiero ser Caballero de la Mesa Redonda.

—Lo mereces, Gareth, porque has dado pruebas de valor, de clemencia, de lealtad y de otra virtud muy rara: la humildad. Te nombro Caballero.

El Rey Arturo golpeó el hombro del joven con su espada y le ordenó:

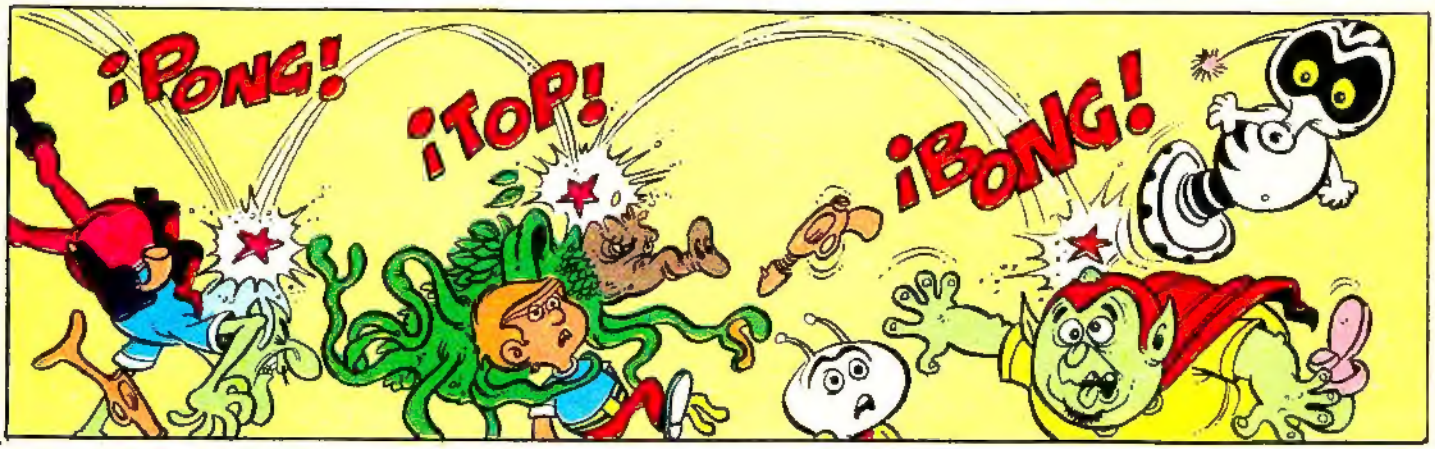
—Levántate, Sir Gareth...

—Señor, éste es mi tercer deseo. Quiero ser Caballero de la Mesa Redonda.

mampato

¡ES ESE MALDITO MAMPATO!
¡MONG ESTARÁ FELIZ!

¡MATALO!


¡PONG!
¡TOP!
¡BONG!

¡MIRA, XSE, EL CUIC NOS HA SALVADO!
CLARO, MAMPATO. TÚ SALVASTE LA SUYA. LE HABLARÉ EN SU IDIOMA.

CUI, CUICÚ CURIOC CUIC CUICU.
¡CUIC!

DICE QUE LO ACOMPAÑEMOS A SU PUEBLO QUE ESTA CERCA DEL ESPACIOPUERTO.
¡CUIC!

¡CUIC, CUIC CUICÚ, CUIC!

¡CUIC!
DICE QUE LO SIGAMOS...

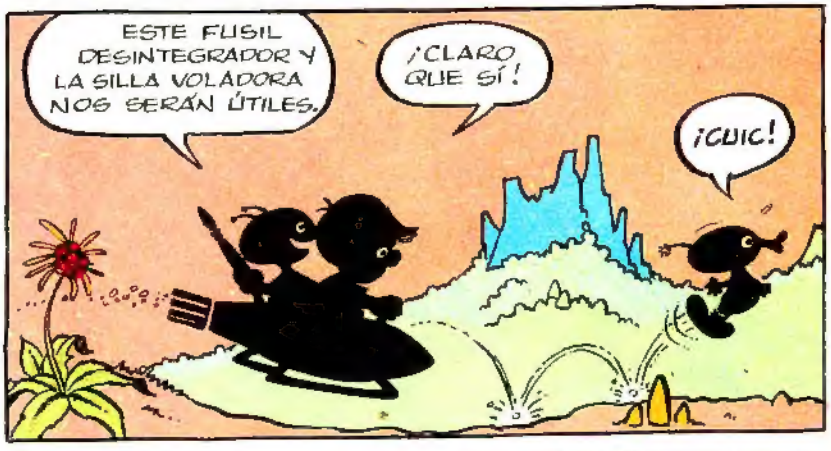
mampato

¡CUIC, CUIC RURC CUIC!

CRURC, CURUC CUIC CUIC...

¡CUIC!
NOS OFRECE SU HOPITALIDAD. ¿EH? ¿QUÉ TE PASÓ?
¡OH!

ESTE CUIC DEBERÍA QUEDARSE QUIETO MIENTRAS HABLA... ¡ESTOY MAREADO!


ESTE FUSIL DESINTEGRADOR Y LA SILLA VOLADORA NOS SERÁN ÚTILES.
¡CLARO QUE SÍ!
¡CUIC!

¿QUÉ... P... PASÓ?
¿DÓNDE ESTOY?

¡DESPIERTA, IDIOTA! ¡ESOS MALOTES NOS VENCIERON!

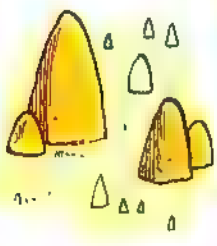
¡LA IDEA DE CAZAR CUICS FUE TUYA! ¡YA ARREGLAREMOS CUENTAS!

¡SE LLEVARON UNA SILLA VOLADORA Y LE SACARON EL FLÁFIL A ESTA!

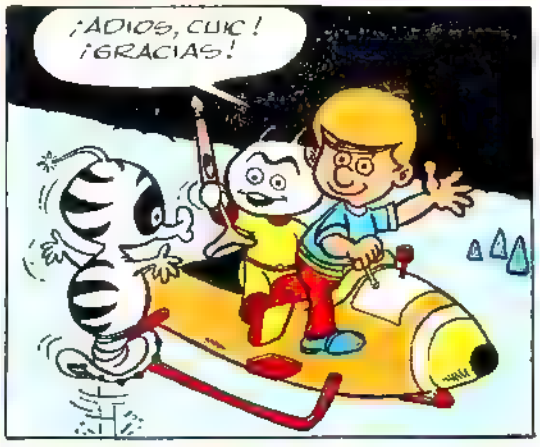
¡VALOR, ALTEZA! SÓLO HAY 40 MENONES (*) HASTA EL PALACIO...
¡BAH!
* 60 KILÓMETROS

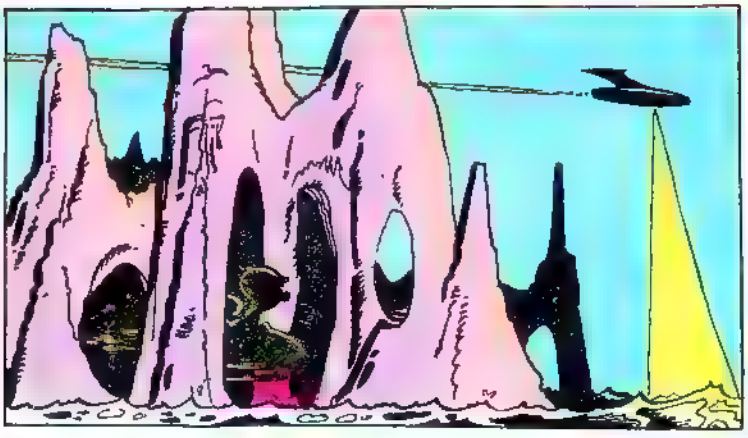
mampato

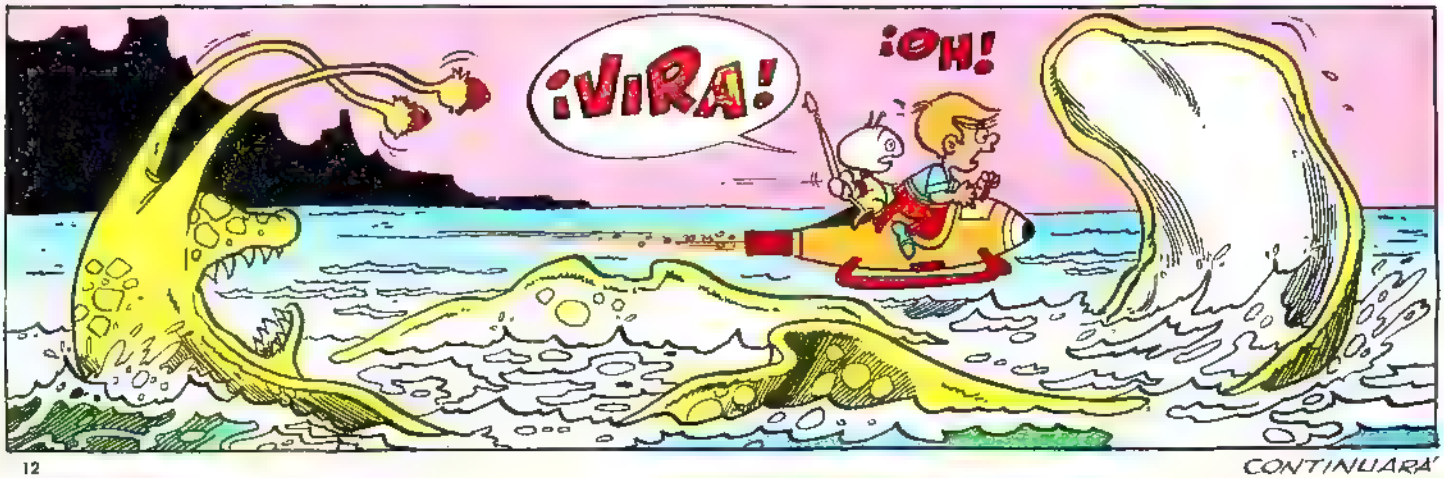
LUEGO DE COMER, MAMPATO Y XSE DISCUTEN UN PLAN...



mampato







CONTINUARA'

TE

LA HISTORIA DEL TE SE HA PERDIDO EN EL CREPUSCULO DE LA ANTIGÜEDAD CHINA. EN 1650, UN HOLANDÉS IMPORTA POR PRIMERA VEZ EL TE A EUROPA. LOS DOCTORES CONSIDERABAN EL TE COMO MEDICINA PARA CUALQUIER ENFERMEDAD. ALGUNAS VECES UNA PERSONA BEBIA DE 50 A 100 TAZAS AL DIA.

LA SEMILLA DEL TE GERMINA EN SUELO PANTANOSO Y BAJO SACOS MOJADOS, ASI QUEDA PROTEGIDA DEL SOL. DESPUÉS DE DOS AÑOS LAS PLANTAS VAN A SU LUGAR DEFINITIVO EN LA PLANTACIÓN.

SEMILLA

TIERRA PANTANOSA CON ARCILLA MOLDEADA

SIEMPRE 2 A 3 SEMILLAS

LOS CHINOS PULVERIZABAN LAS HOJAS DE TE VERDE CON LO QUE HACÍAN UNA ESPECIE DE TORTA PRENSADA QUE SERVÍA COMO MEDIO DE PAGO. EN LEJANOS TERRITORIOS DE CHINA Y TIBET ESTE TE-DINERO TODAVÍA SE USA.

LOS INGLESES SE CONVIRTIERON EN LOS BEBEDORES DE TE MAS GRANDES DEL MUNDO. EN EL SIGLO XIX LOS MAS RAPIDOS VELEROS EUROPEOS PARTÍAN ANUALMENTE AL LEJANO ORIENTE PARA MERECER EL PREMIO POR TRAER LA NUEVA COSECHA.

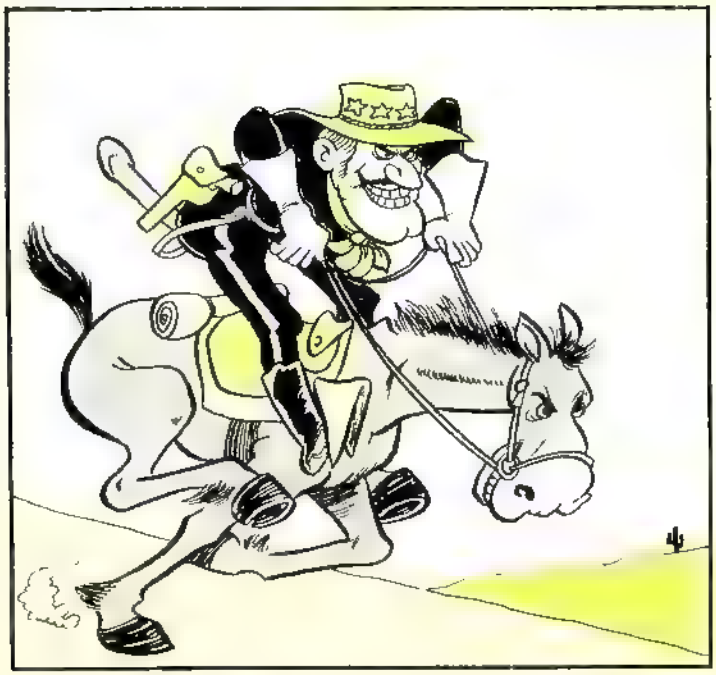
BOEROENG

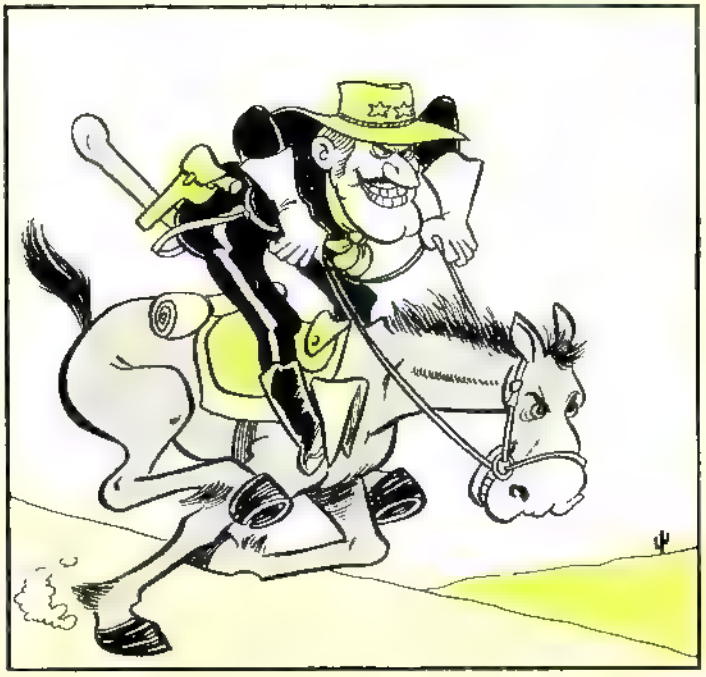
PEKOE

CAPULLO DE NARANJA

DESPUÉS DE 5 AÑOS COMIENZA LA COSECHA. TODA LA DIFERENCIA LA HACEN LAS HOJAS QUE SE SELECCIONAN. LAS HOJAS SUPERIORES, PLATEADAS Y VELLOSAS DAN EL MEJOR TE: PEKOE (PALABRA CHINA PARA PELOS BLANCOS).

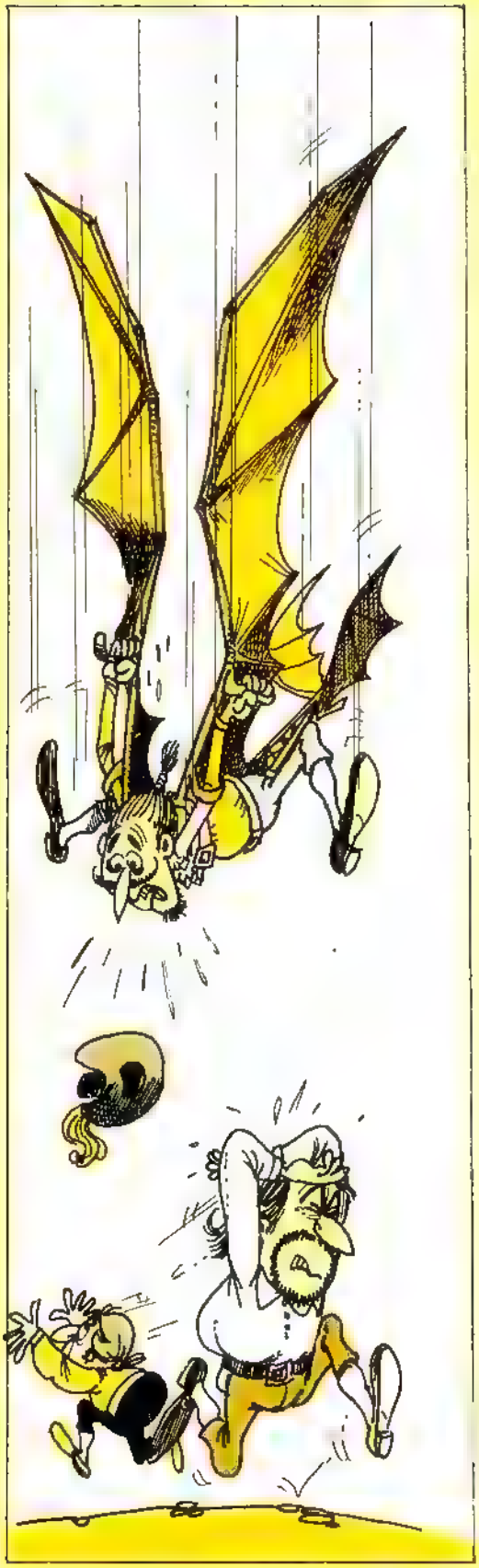
EN BARRILES RODANTES CON AIRE CALIENTE SE MARCHITAN LAS HOJAS: DESPUÉS DE MACHACARLAS, SE COLOCAN EN ESTANTES PARA QUE FERMENTEN POR MEDIO DE LA MAQUINA SECADORA EL TE ES EMBALADO EN CAJAS TRIPLES FORRADAS EN PAPEL DE ALUMINIO.





LAS SIETE DIFERENCIAS Estos dibujos a simple vista parecen iguales, pero se diferencian en siete particularidades, ¿puedes tú descubrirlas? (Solución en la página 41).

LA CONQUISTA



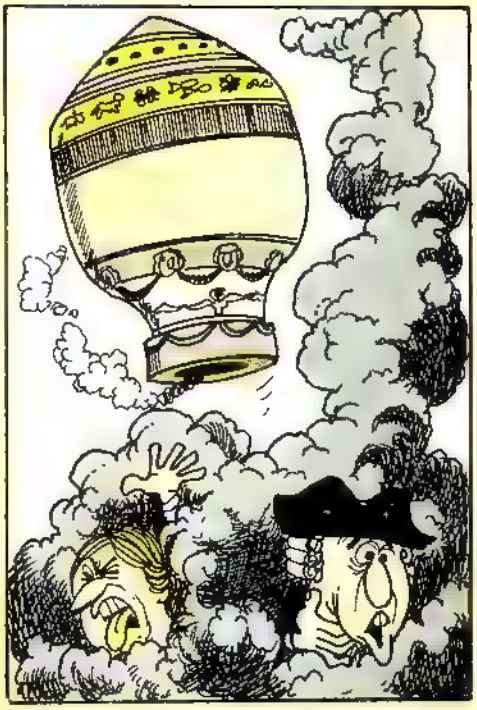
SEGUNDA PARTE

En los siglos sucesivos a los proyectos de Da Vinci y de Francesco Lana, varios inventores, considerados algo chiflados por sus contemporáneos, intentaron resolver el problema del vuelo humano siguiendo dos tendencias opuestas: los que experimentaban con artefactos mas pesados que el aire y los que experimentaban con artefactos más livianos. Los primeros siguieron la línea de Da Vinci y sus aparatos se llamaban ornitópteros (del griego ornis ithos: pajaros y pterón: ala), los cuales eran una especie de aeroplanos con alas móviles

El inglés Robert Hooke intentó volar con un ornitóptero, alrededor de 1650, y aseguró que había tenido éxito en elevarse del suelo, pero que no había podido mantenerse en el aire batiendo las alas. Fue el primero en darse cuenta que las plumas no eran necesarias para los aparatos voladores. Sin embargo, serían los artefactos más ligeros que el aire los que obtendrían la primera victoria, concluyendo así una larga serie de tentativas

LOS HERMANOS MONTGOLFIER

Un día Joseph y Etienne Montgolfier, quienes eran fabricantes de papeles en Francia, viendo cómo se elevaba el humo por la chimenea, se les ocurrió aprovechar este elemento. Probaron primero con una bolsa de papel, la llenaron de humo y vieron que ésta efectivamente se elevaba, porque el aire caliente es más liviano que el aire frío. En esta forma, los Montgolfier inventaron el globo aerostático. El 5 de junio de 1783, los hermanos hicieron una exhibición pública en la plaza principal de Annonay. El artefacto fue suspendido sobre una fogata con paja para llenarlo de humo y ante los asombrados espectadores, el globo, pintado con alegres colores, comenzó a elevarse Se mantuvo unos diez minu-



DEL CIELO

tos en el aire, a unos 300 metros de altura, y, luego, bajó lentamente a medida que se enfriaba el aire caliente dentro del globo. En aquel histórico día, un objeto hecho por el hombre había volado por primera vez.

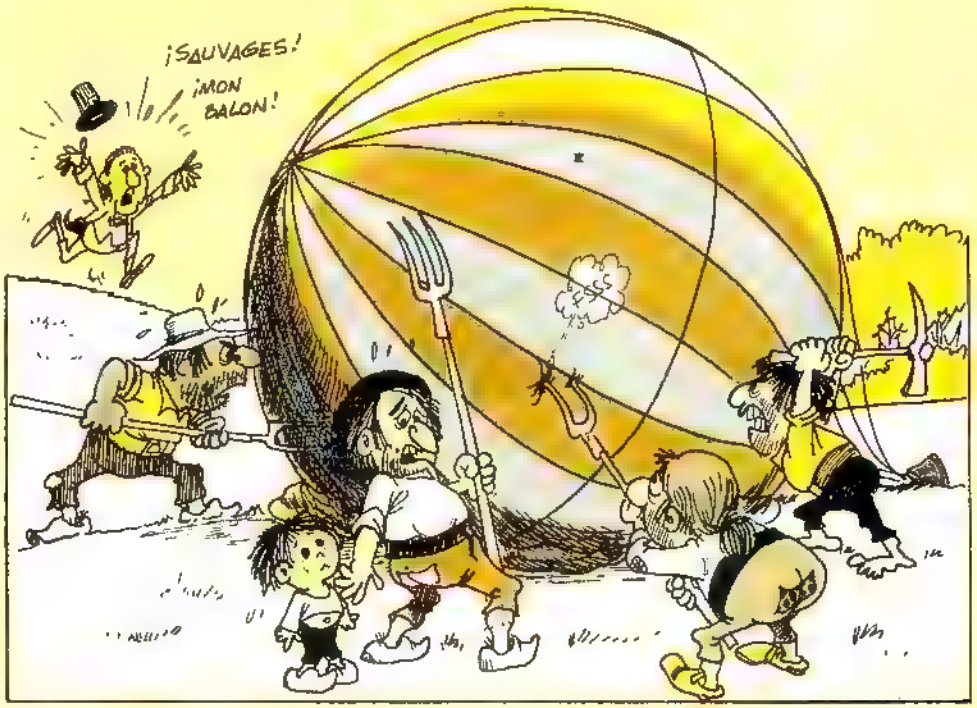
LOS PRIMEROS VUELOS TRIPULADOS

Con ayuda de la Real Academia Francesa de Ciencia, los hermanos Montgolfier construyeron un segundo globo y repitieron el experimento en los jardines del palacio de Versailles, en presencia del rey, de la reina y de todos los dignatarios de la corte. Esta vez, el globo, de 12 metros de diámetro, estaba provisto de un canasto de mimbre con tres animales adentro: un pato, una oveja y un gallo. Este fue el primer vuelo "tripulado" de la historia y sus "pasajeros" retornaron sanos y salvos a la tierra.

Apenas un mes después, el joven científico Pilâtre de Rozier, y el marques d'Arlandes efectuaron el primer vuelo humano en una "montgolfiera", como se bautizara a los globos en honor a sus inventores. El 21 de noviembre de 1783, los dos franceses volaron en un globo sobre París, recorriendo 9 kilómetros en 25 minutos. En aquel día, un sueño tan antiguo como la historia del hombre, se convirtió en realidad.

LOS VIAJES EN GLOBO

En los años siguientes, los vuelos en globo gozaron de una popularidad espectacular en Francia, Inglaterra, Alemania, Bélgica, los Países Bajos y Estados Unidos, pasando las exhibiciones aéreas a ser la entretención favorita del público. Poco después de Rozier, J.A.C. Charles, un físico francés, llenó un globo con hidrógeno y éste se elevó con mayor facilidad y permaneció más tiempo en el aire, ya que el hidrógeno es un gas más liviano que el humo y el aire. Cuando el profesor Charles fue en busca de su globo, que había ido a aterrizar al campo, se encontró con que la gente del lugar estaba empleando sus horquetas para matar a aquel "monstruo" desconocido. Francois Blanchard cruzó en globo el Canal de la Mancha (1785), efectuando su primer vuelo internacional. Ese mismo año, Rozier intentaba otro espectacular vuelo, cuando el hidrógeno de su globo se inflamó. Fue el primer hombre que pereció en un accidente aéreo.



H. C. ANDERSEN

(1805-1875)

el Mago de los cuentos infantiles

Hans Christian Andersen escribió acerca de hadas, princesas y reyes, sin embargo, el cuento que más se asemeja a su vida es "El Patito Feo". Su padre era un pobre zapatero en el pueblo de Odense, que leía a su hijo las fabulas de La Fontaine, "Las Mil y una Noches" y le hacía juguetes. Era un hombre soñador y abandonó la familia para alistarse en el ejército de su adorado ídolo, Napoleón En 1814 regresó muy enfermo a casa y murió dos años después, dejando huérfano a Hans Christian cuando éste tenía once años Su madre, una robusta lavandera, se dio a la bebida y su abuelo era un pobre loco, así que el pequeño pasó al cuidado de su abuela, quien trabajaba en un asilo de ancianos y enfermos mentales

Como podrán darse cuenta, la niñez de este escritor danés fue bastante triste y su única distracción era jugar con un teatro de títeres que su padre le había hecho. Para ayudar a su pobre familia, en vez de ir a la escuela, trabajo en una fábrica de paños y más tarde en una de tabacos, aunque por poco tiempo, pues fue incapaz de soportar el ambiente rudo de los obreros. La madre, viendo que su hijo hacía lindos trajes para sus títeres, supuso que podría llegar a ser un buen sastre, pero él soñaba con ser actor.

Al cumplir catorce años, sin dinero y sin conocer a nadie, se dirigió a Copenhague, la capital de Dinamarca, a "hacerse famoso".

Su primera visita fue a casa de una bailarina famosa. Cuando la dama vio cantar y bailar a aquel muchacho alto, flacuchento y feo, creyo que se trataba de un loco y lo echó de su casa. Pero el joven Andersen no se desanimó y fue donde el maestro del Teatro Real, interesando con su actuación a varios personajes importantes de la vida cultural danesa. Aprendió canto, baile, trabajó en papeles secundarios, como actor y escribió una obra de teatro bastante mala, lo que era natural, ya que Hans Christian no había recibido casi ninguna educación. Por ello un importante funcionario le consiguió una beca para completar sus estudios.

Su vida en la escuela de Slagelse fue muy triste. Con sus diecisiete años, Hans Christian era compañero de niños de diez y tuvo que estudiar mucho para alcanzar el nivel de conocimientos de los demás alumnos. Después que obtuvo el título de bachiller (1828), se dedico de lleno a la Literatura. Escribió obras de teatro, poesías, novelas y viajo por toda Europa. Su fama fue creciendo y era un invitado habitual en las casas señoriales europeas, e, incluso, los reyes de Dinamarca le dieron su apoyo y ayuda financiera.

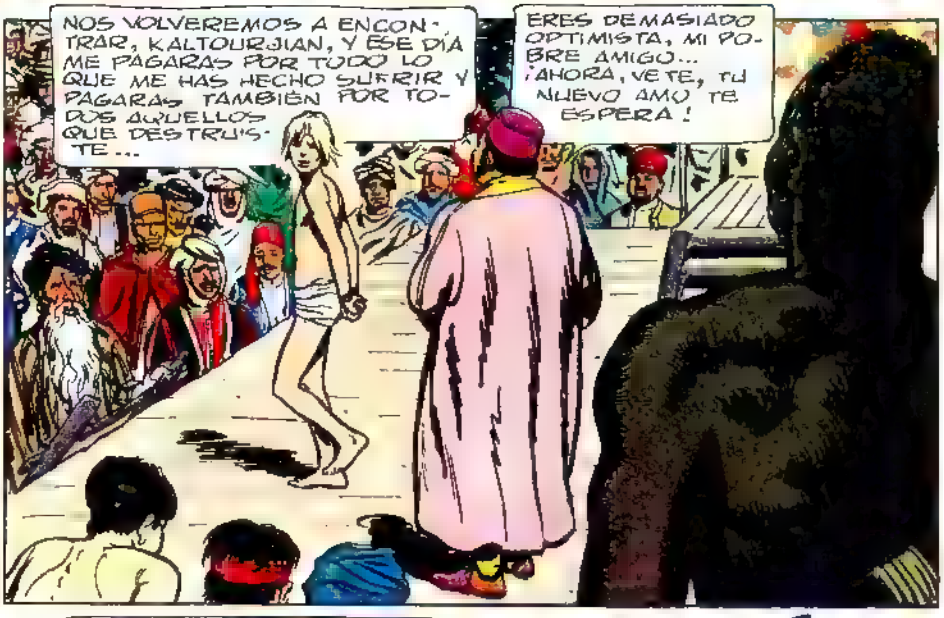
Ya en 1835 comenzó a escribir cuentos para los niños, aunque sin darle mayor importancia a este género y para gran sorpresa suya, se dio cuenta que el público prefería estas pequeñas obras que él consideraba inferiores. En total escribió 156 cuentos, que hoy se encuentran traducidos a casi todos los idiomas del mundo, siendo los más conocidos: "La Pequeña Sirena', "Pulgarcito", "El traje nuevo del Emperador", "La Princesa y el Guisante", "El Ruiseñor" y "El Patito Feo". Así fue como el hijo de un humilde zapatero, criado en el analfabetismo y en medio del vicio, supo salir de ese ambiente para convertirse en el "cisne real" que todos admiraban, envidiaban y que era recibido en todas las cortes de Europa. Colmado de honores, murió a los 70 años de edad en la hacienda de unos amigos

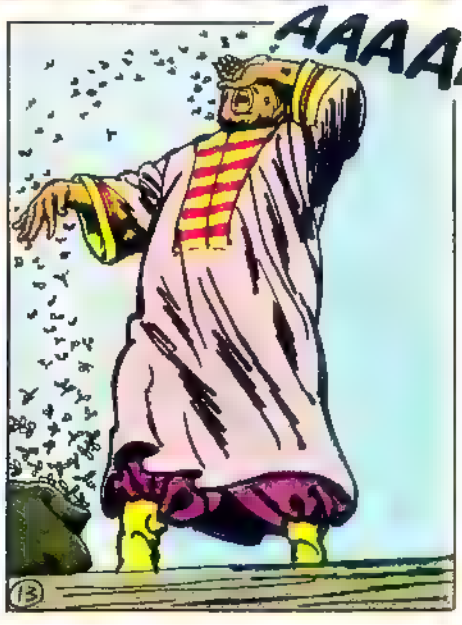
El Patito Feo.

Corentin y el Príncipe de las Dunas

MIENTRAS KIM ESTÁ EN PODER DE YLOERIM, CORENTIN HA SIDO CAPTURADO POR UN MERCADER DE ESCLAVOS...

Corentin y el Príncipe de las Roumi





Corentín y el Príncipe de las Lunas

¡AVISPAS!

¡ES UN MILAGRO!

¡ALA'!

PERO... ¿PERO CÓMO?... ¡AL LADRÓN!

¡ENCUENTREN A ESE MALDITO VIEJO, A ESE BRUJO! ¡LO QUIERO VIVO! LO CORTARÉ EN PEDAZOS, LO HARÉ HERVIR EN ACEITE, YO... YO...

PERO LA BÚSQUEDA RESULTA INÚTIL... EL MISTERIOSO ANCIANO Y SU NUEVO ESCLAVO HAN DESAPARECIDO SIN DEJAR HUELLAS...

¡PERROS! ¡HIJOS DE PERROS! ¡INCAPACES!

PERDÍ A MI MEJOR ESCLAVO, MI CLIENTELA HUYÓ Y YO FUÍ RIDICULIZADO... ¡AH, CORENTIN, YO TAMBIÉN DESEO QUE ALGÚN DÍA NOS VOLVAMOS A ENCONTRAR!

DURANTE ESE TIEMPO, CORENTIN, SIN SABER NADA ACERCA DE LOS INESPERADOS HECHOS OCURRIDOS EN EL MERCADO, DONDE ÉL HABÍA SIDO UNA MERCADERÍA, SIGUE A SU MISTERIOSO COMPRADOR HACIA UN NUEVO DESTINO. LA CIUDAD ESTÁ YA LEJOS Y A SUS OJOS SÓLO SE OFRECE EL PAISAJE TRISTE DE UN DESIERTO ROCOSO...

14

CONTINUARA!

Historia del Hombre

10ª PARTE. GRECIA, LA PRIMERA DEMOCRACIA (2)

Cuando los dorios invadieron Grecia, dejaron de lado la pequeña península del Atica. Esta fue una gran suerte para su ciudad, Atenas, donde la cultura pudo desarrollarse libremente, mientras que el resto del país se hundía en un período de barbarie. Más tarde, las otras ciudades griegas adoptarían la forma de vida y la civilización atenienses.

Cuando había algún problema importante que decidir, los ciudadanos atenienses se reunían en la plaza del mercado a discutir los asuntos de la polis (ciudad-estado)

EL NACIMIENTO DE LA DEMOCRACIA

Atenas estuvo gobernada en un comienzo por reyes. No se sabe quién fue su primer monarca, pero el último fue Codros, quien reinó a fines del siglo VIII A.C. La leyenda le atribuye un fin glorioso. El oráculo de Delfos había predicho a los dorios que éstos vencerían a los atenienses con la condición que no mataran a su rey. El valeroso Codros al conocer esta profecía, se disfrazó de simple soldado y se dejó matar por los dorios. En esta forma, el Atica se habría librado de ser invadida.

Homero, el gran poeta griego.

Los ciudadanos atenienses, pensando que nunca volverían a tener un soberano tan generoso, suprimieron la monarquía y establecieron una república oligárquica, el cual era un gobierno ejercido solamente por unas pocas familias poderosas.

Como este sistema resultaba bastante injusto, el resto de los habitantes terminó por rebelarse y dos legisladores atenienses (siglo VII A.C.), Dracón y Solón, trataron de remediar la situación. Pero las leyes de Dracón resultaron demasiado severas y las de Solón, demasiado suaves

Poco después, Pisistrato (¿600?-527 A.C.), un hombre hábil y justo, aprovechando el desorden general que amenazaba con convertirse en una guerra civil, se apoderó del poder. Como "tirano" gobernó durante treinta años con sabiduría y justicia, ayudó a los pobres, estimuló el comercio marítimo, construyó numerosas obras públicas, embelleció la ciudad y publicó

las obras de Homero. Desafortunadamente, a su muerte la situación retornó al caos. Sus hijos Hiparco e Hipias fueron crueles tiranos, hasta que el primero fue asesinado y el segundo huyó a Persia

Clístenes se hizo cargo de modificar las antiguas leyes y los atenienses ya no fueron divididos en clases según la riqueza. Este sabio político, que sería abuelo de Pericles, organizó la población en diez tribus, comprendiendo cada una de ellas a ciudadanos de todas las clases sociales, con iguales derechos a elegir sus representantes, a participar en el gobierno de la ciudad-estado (polis) y a ocupar altos cargos públicos.

Por último, cuando un ciudadano era considerado peligroso para el estado, era invitado cortésmente a tomar una vacaciones obligadas de diez años, lejos de Atenas. A su regreso, recuperaba sus bienes y su cargo como si nada hubiese pasado Este castigo, que no era considerado desde ningún punto de vista deshonroso, se llamaba ostracismo. En esta forma, Atenas se transformó en la primera democracia (gobierno del pueblo) de la historia.

MODA Y COSTUMBRES GRIEGAS

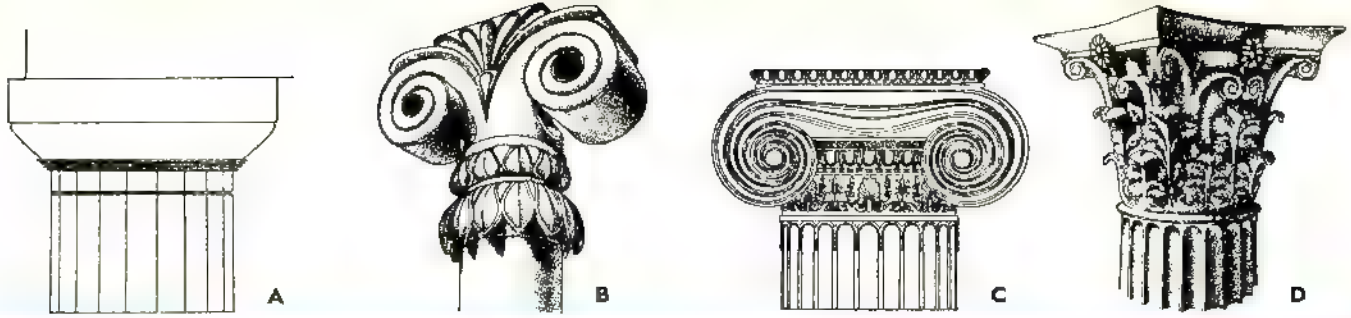
Tanto hombres como mujeres vestían en forma similar y sencilla, pero sabían llevar con elegancia sus vestimentas. El chitón, una especie de túnica de género delgado, se podía usar corto o largo, liso o plisado. En cambio, el himation era un manto de lana, que se llevaba sobre el chitón o como única vestimenta. A los más pobres, les servía durante la noche como frazada. Los griegos consideraban un arte saber llevar bien el himatión y se burlaban de aquel que se lo dejaba demasiado corto o demasiado largo, de modo que cuando caminaba tropezaba con él. Los ladrones aprovechaban de robar cuando los ciudadanos estaban en los baños públicos o durante la noche, dejando

A partir del año 600 A. C comenzaron a diferenciarse dos estilos arquitectónicos: el jonico y el de Grecia continental En la ilustración tenemos una reconstrucción del templo dedicado a Artemisa en Efesos, uno de los más bellos ejemplos del estilo jónico Las columnas medían veinte metros de altura y el templo equivalia a un edificio de ocho pisos

El ágora o plaza era el punto de reunión de los atenienses. Allí podían hacer sus compras, contratar trabajadores y comprar esclavos y animales. Abajo: En la escuela los muchachos también recibían lecciones de música.

desnudo a más de un inocente transeunte.

Los héroes de Homero usaban el cabello y la barba larga, pero en la época de la Grecia Clásica se impuso la moda de usarlos cortos. Sólo durante el período de Alejandro Magno, los griegos comenzaron a afeitarse la barba. El cabello cortado al rape era signo de duelo o de avaricia, ya que se suponía que dicho ciudadano no quería gastar plata donde el barbero.



Los estilos arquitectónicos griegos se diferencian fácilmente por la forma de sus columnas y, sobre todo de sus capiteles a) dórico, b) eólico, c) jónico y d) corintio

Los puntos de reunión de los atenienses eran los baños públicos, los gimnasios, las barberías y el ágora o plaza del mercado. Allí se instalaban los comerciantes, los cocineros profesionales, los trabajadores sin empleo, los cómicos ambulantes, los filósofos y los políticos. Alrededor de la plaza se encontraban los establecimientos públicos, los templos, los tribunales y las posadas. Cuando era necesario discutir algún asunto de importancia, los mercaderes desarmaban sus tiendas para dejar lugar a las reuniones públicas de todos los ciudadanos.

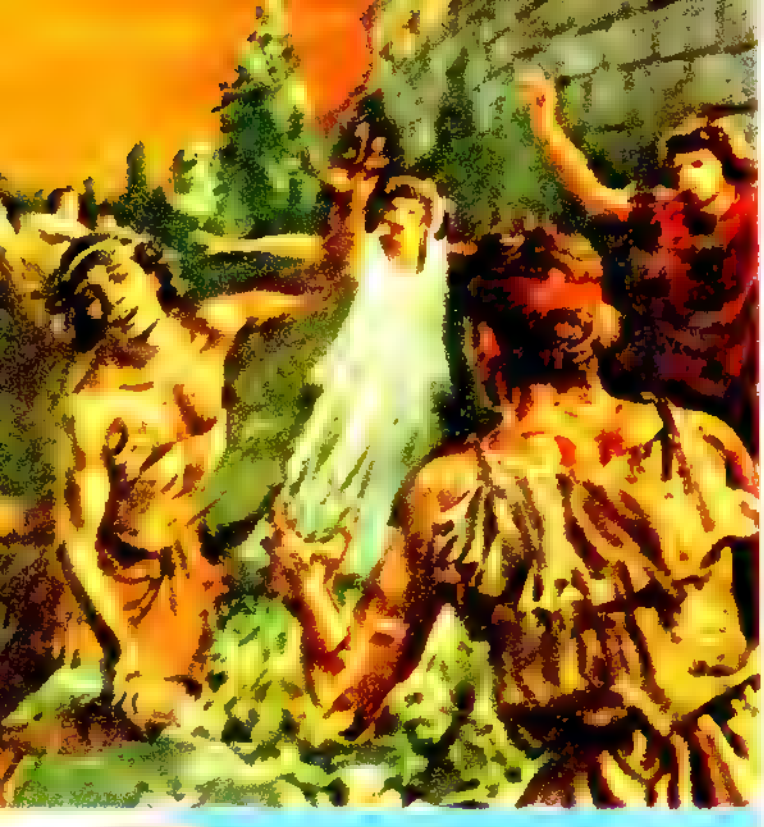
A los siete años los muchachos comenzaban a asistir a la escuela, aprendiendo allí matemáticas, dibujo e historia, a través de la Ilíada y la Odisea. En casa, un esclavo, al cual llamaban "pedagogo", les enseñaba buenos modales para comer y a vestirse con elegancia. A los catorce años, los muchachos entraban al "gimnasio", donde se les enseñaba el arte de escribir y de pronunciar discursos; música y deportes. Después de estos cuatro años de estudios, que equivaldrían a nuestras humanidades, cumplían su servicio militar.

LA AMENAZA PERSA

Aunque las ciudades-estados griegas frecuentemente luchaban entre ellas, no se vieron amenazadas por un poder extranjero hasta el año 500 A.C. El rey persa Darío (Mampato Nº 23) se apoderó de Jonia y cuando los colonos griegos del Asia Menor se rebelaron contra el monarca persa, los atenienses acudieron en su ayuda.

Aunque Darío logró sofocar la revuelta, se sintió in-

Durante la noche los atenienses se establecieron sobre las colinas que rodeaban la playa de Maratón. Al amanecer, los hoplitas, al mando de Milciades, se lanzaron sorpresivamente al ataque, causando estragos entre los persas, a pesar de la superioridad numérica de estos últimos.



El primer corredor de la Maratón: Cuando Milcíades ganó la batalla de Maratón, que todos creían que iba a ser una victoria persa, envió a un soldado, Filippis, a dar la noticia a Atenas. El hombre corrió los 42 km que lo separaban de la ciudad en un tiempo record, y al llegar a Atenas alcanzó a exclamar: "¡Victoria! ¡Victoria! y cayó muerto, agotado por su sobrehumano esfuerzo. Actualmente, en los juegos olímpicos todavía se conmemora este episodio con la prueba llamada maratón, que es una carrera de 42 km Izquierda: Milciades

dignado que unos tales atenienses, de los cuales nunca había oído hablar, se hubiesen atrevido a meterse en sus asuntos. Inmediatamente mandó mensajeros a Grecia exigiendo que se le reconociera como soberano. Las ciudades más pequeñas obedecieron, pero Atenas y Esparta rehusaron y, aunque sus habitantes se detestaban mutuamente, se unieron ante la amenaza común. Por otro lado, los fenicios, temerosos del creciente poderío marítimo de sus rivales griegos, ofrecieron su ayuda a Darío.

LA VICTORIA DE MARATON

Las guerras entre persas y griegos fueron tres y se las conocen con el nombre de Guerras Médicas. La primera de ellas comenzó con mucha suerte para los griegos: una violenta tempestad destruyó la poderosa flota de 600 barcos persas y fenicios (492 A.C.) En 490 A.C. los soldados de Darío desembarcaron, esta vez sin problemas, en Maratón, a sólo 42 km. de Atenas. Al conocer esta poco grata noticia, los atenienses pidieron ayuda a Esparta, pero los espartanos estaban celebrando una fiesta religiosa y contestaron que no podían intervenir hasta que hubiera luna llena. .

El ateniense Milcíades y sus diez mil hoplitas (soldados griegos de infantería) se lanzaron al ataque desde las colinas hacia la planicie de Maratón. Las disciplinadas tropas de los valientes atenienses sembraron el pánico entre las filas persas, quienes se vieron obligados a embarcarse después de una sangrienta lucha.

EL SACRIFICIO DE LOS ESPARTANOS

Después del desastroso resultado de la primera Guerra Médica, Darío organizó una segunda expedición, pero murió antes de llevarla a cabo. Diez años después, su hijo Jerjes atravesó el estrecho de Helesponto con más de un millón de hombres por un puente de barcos e invadió Grecia por el norte (480 A.C.). Para llegar a Grecia Central, el poderoso ejército tenía que atravesar el angosto desfiladero de las Termópilas. El rey espartano Leónidas y sus soldados defendieron durante tres días el paso, y cuando Jerjes le envió un mensajero pidiéndole que entregaran sus armas para evitar una matanza inútil, Leónidas respondió lacónicamente: "¡Ven a buscarlas!".

El rey espartano Leónidas y trescientos de sus soldados defendieron bravamente el paso de las Termópilas, manteniendo a raya a miles de persas durante 3 días.

Un barco mercante de la época clásica griega. Un país con tantas costas e islas como Grecia era natural que se convirtiera en una potencia marítima, sobre todo después que los fenicios, por ayudar a los persas, perdieron gran parte de su flota en las Guerras Médicas.

Un traidor indicó a los persas una pasada secreta a través de la montaña y así éstos pudieron atacar a los griegos por la espalda. Leónidas y trescientos hombres resistieron hasta la muerte para permitir la retirada del resto del ejército. En el sitio donde ocurrió este heroico hecho, arqueólogos encontraron, en 1939, miles de puntas de flechas, confirmándose las palabras del historiador Heródoto, quien escribió: "Las flechas de los persas eran tan numerosas que oscurecían el cielo".

Mientras tanto, los atenienses, al mando de Temístocles, habían construido una excelente flota de guerra y, cuando los persas se aproximaban a Atenas, sus habitantes se embarcaron en los navíos y, desde el mar, contemplaron impotentes cómo el enemigo incendiaba la ciudad.

En Salamina, la flota griega se enfrentó con un enemigo tres veces superior, mientras Jerjes, sentado en su trono de mármol, observaba desde la orilla lo que él creía que iba a ser una fácil victoria. Pero Temístocles atrajo a los persas hacia un angosto canal, donde sus pesados barcos no pudieron maniobrar libremente y comenzaron a chocar entre ellos, quebrándose mutuamente los remos. Los hábiles marinos griegos, rodearon los barcos enemigos y se dio comienzo a la lucha final. Jamás un desastre naval había teñido el mar con tanta sangre humana (480 A.C.).

La Segunda Guerra Médica finalizó cuando el espartano Pausanias destruyó en Platea el ejército persa en retirada (479 A.C.). Con estos extraordinarios episodios de su historia, los griegos demostraron que un pueblo disciplinado, libre y vigoroso podía triunfar sobre un enemigo muy superior, que no tuviese un ideal común que los uniera.

E. B.

Las flotas griega y persa se enfrentan en Salamina. Desde la orilla, el rey Jerjes observa el encuentro, estando seguro de la victoria, ya que sus barcos eran tres veces más numerosos que los navíos helenos.

SUS DIOSES

Los dioses de los griegos tenían rostro y cuerpo humano y también sus defectos: eran celosos, pendencieros y vanidosos. En los conflictos de los hombres intervenían sin cesar, tomando partido por uno u otro de los bandos en lucha y protegiendo a sus favoritos. Estas divinidades formaban una gran familia, cuyo jefe era el todopoderoso Zeus (Júpiter, para los romanos), quien, desde su morada en la nevada cima del monte Olimpo, dirigía el mundo y, a veces, lanzaba su rayo contra los hombres para castigarlos. En su palacio, se reunían, por las tardes, todos los dioses para beber un maravilloso néctar, llamado ambrosía, que los hacía inmortales y les permitía mantenerse eternamente jóvenes. Arriba, Zeus, el padre de los dioses y el más poderoso. Abajo, Hades (Plutón), el dios de los infiernos y su perro guardián de tres cabezas, Cancerbero.

Atenea (Minerva), la sabiduría · *Artemisa (Diana) la Luna* · *Afrodita (Venus), la Belleza* · *Deméter (Ceres), la Tierra y la Cosecha* · *Febo (Apolo) el Sol* · *Hermes (Mercurio), el mensajero de los dioses* · *Ares (Marte), la Guerra* · *Poseidón (Neptuno), el Mar*

CASCOS Y APEROS GRIEGOS.

1, 2, 3, 4, 7, cascos de los soldados de infantería ligera. 5, casco corintio con triple penacho. 6, casco con visera imitando un rostro, cabellos y barba (siglo V A. C.). 8, a y b, espinillera de bronce vista de frente y por detrás. 9, sandalia y espinillera de un peltaste o soldado de infantería ligera. 10, sandalia de un hoplita o soldado de infantería pesada. 11, sandalia y espinillera de cuero. 1, a y b, casco dorio en sus dos posiciones. 2, casco ítalo-griego. 3, casco de comienzos del siglo V A. C. 4, casco corintio. 5, casco ático, las piezas que cubren las mejillas son movibles. 6, casco beocio, este modelo era el más difundido entre los griegos. 7, casco corintio. 8, casco del siglo IV A. C., muy parecido a los que usaban los romanos.

LA BATALLA NAVAL DE SALAMINA

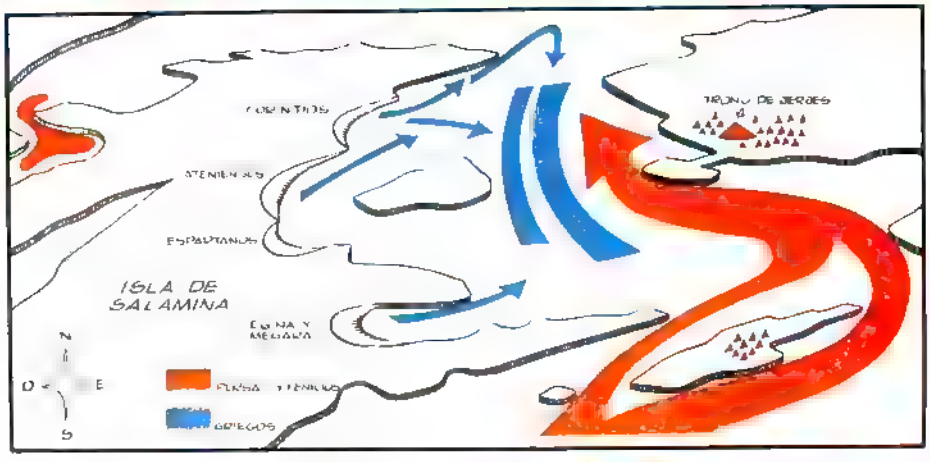
Nueve días después de la batalla de las Termópilas, los persas invadieron la península del Ática. Se encontraron con una región prácticamente desierta y tuvieron que contentarse con incendiar Atenas, cuya población también había huido. Efectivamente, los atenienses aprovecharon los diez años que habían transcurrido desde la victoria de Maratón para construir una excelente flota de guerra, bajo la dirección de Temístocles. Se embarcaron en los navíos y se refugiaron en la isla de Salamina, frente a las costas de Ática, hasta donde los siguió la poderosa flota persa.

Los griegos, atemorizados por la superioridad numérica del enemigo, quisieron huir, pero Temístocles tranquilizó a sus compatriotas y puso en práctica un astuto plan de batalla. Envió a su fiel esclavo donde los persas y éste, haciéndose pasar por traidor, contó que los griegos pensaban huir al día siguiente por el lado Oeste. Para cortarles la retirada, Jerjes dejó parte de su flota al Oeste de la isla (arriba, izquierda) y ordenó que el resto entrara por el lado Este (abajo, derecha).

Con su estratagema, Temístocles logró dividir las fuerzas enemigas y atraer al resto de los navíos persas hacia el angosto estrecho. En la ilustración podemos seguir las tres etapas del plan del jefe griego. 1) Durante la noche, los barcos griegos se ocultaron en las tres bahías de la isla Salamina: playas a la izquierda del estrecho). Su ubicación era la siguiente: en la primera (arriba) bahía estaban los corintios, en la del centro, los atenienses y espartanos, y en la tercera, los navíos de Egina y Megara.

2) Al amanecer, los corintios simularon huir hacia el Norte y cuando los persas ya se encontraban dentro del estrecho se devolvieron a hacerles frente mientras el resto de los barcos griegos salían de su escondite y atacaban a los navíos enemigos por el flanco.

3) Los 400 barcos persas y fenicios se vieron imposibilitados de maniobrar dentro del estrecho, de apenas 500 metros de ancho, y rodeados por los rápidos barcos griegos. En esta situación hasta los fenicios, los mejores marinos de la época antigua, no pudieron evitar la catástrofe. sus barcos comenzaron a chocar unos con otros y los navíos griegos los embestían con sus espolones partiéndolos en dos. Desde la orilla, Jerjes, sentado en su trono de mármol, asistió impotente a la destrucción de su flota mientras que los griegos perdieron cuarenta barcos.



¡LO PESQUE! Este pajarito trepador es el terror de los ríos y de los pantanos. Donde pone el ojo pone la bala, diría un cazador. Su nombre es MARTÍN PESCADOR, porque normalmente se alimenta de pequeños peces pero en este caso prefirió un sapo. Seguramente no quería complicarse la vida con las espinas.

MAXIMO CHAMBONEZ ACTÚA OTRA VEZ EN:

La TELE-MOTO

POR TREMO LOBOS

CON GRAN ASISTENCIA DE PÚBLICO ESTÁ POR INICIARSE LA GRAN CARRERA DE MOTOS POR CARRETERA ENTRE LA CIUDAD DE PIDUQUÉN Y EL PUEBLO DE CHILOÍNCO

25

38

10

Y MÁXIMO ASISTE (SOLO COMO ESPECTADOR) CON SU MOTO VIEJA Y DESTARTALADA.

COMO LAS CHIQUILLAS ADMIRAN A LOS MOTOCICLISTAS, MÁXIMO TIRA PINTA Y SE CREE EL ZAPATO IZQUIERDO DE ARMSTRONG.

¡MIRA! ¡ESE PUEDE SERVIRNOS!

¡NO! ¡E MUY ETÚPIDO! ¡YO LO CONOCO!

¿ESTÚPIDO? ¡MEJOR!

¡AGÍ, SI SUFRE UN ACCIDENTE FATAL, NO SE PERDERÁ NADA!

¡BIEN! ¡VAMO A HABLAR CO ÉL!

¡MIRE, SEÑOR! QUISIÉRAMOS QUE CORRIERA UNA MOTO DE NUESTRA FABRICACIÓN!

¡TÍ, TEÑOR; TÓLO TE LA CONFIAMO A UN CORREDOR EPERIMENTADO!

¿QUIERE VELA?

¡YA! ¡VAMOS A VER ESO!

¡EJEM! ¡EJEM!

¡AQUÍ ETÁ!

¿QUÉ LE PARECE

¡SI ACEPTA, LO INSCRIBIREMOS DE INMEDIATO!

69

¿DIGAMOS QUE LE PAGARIAMOS UNOS DIEZ MIL?

¡ACEPTO! ¡ACEPTO! ¡ACEPTO!

¡CAYÓ!

LUEGO DE INSCRIBIRSE, MÁXIMO MONTA EN LA REGIA MOTO.

¡ES UNA SEDA!

¡LITO! ¡TODO TA ARREGLADO!

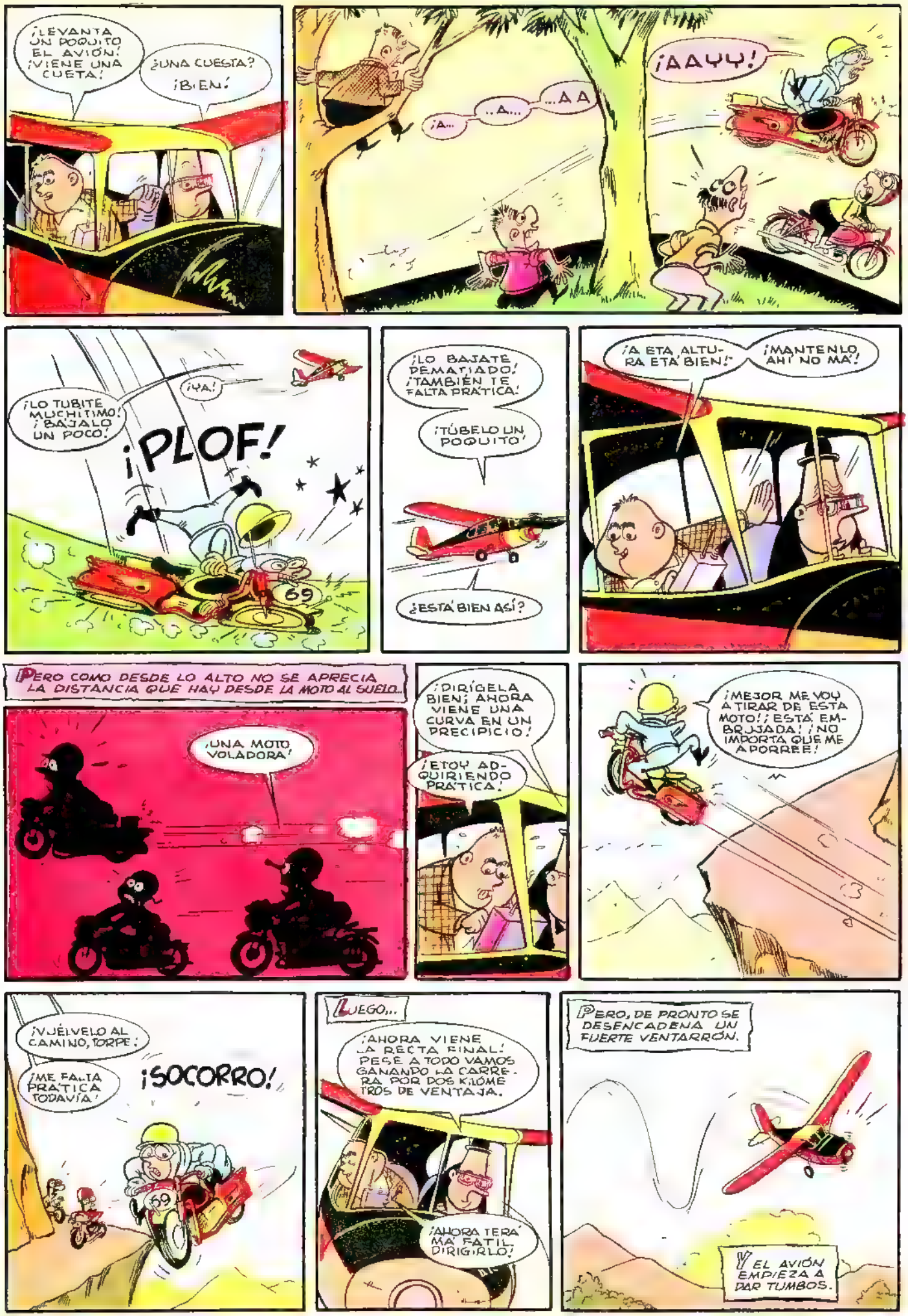
¡AHORA VAMOS AL AVIÓN!

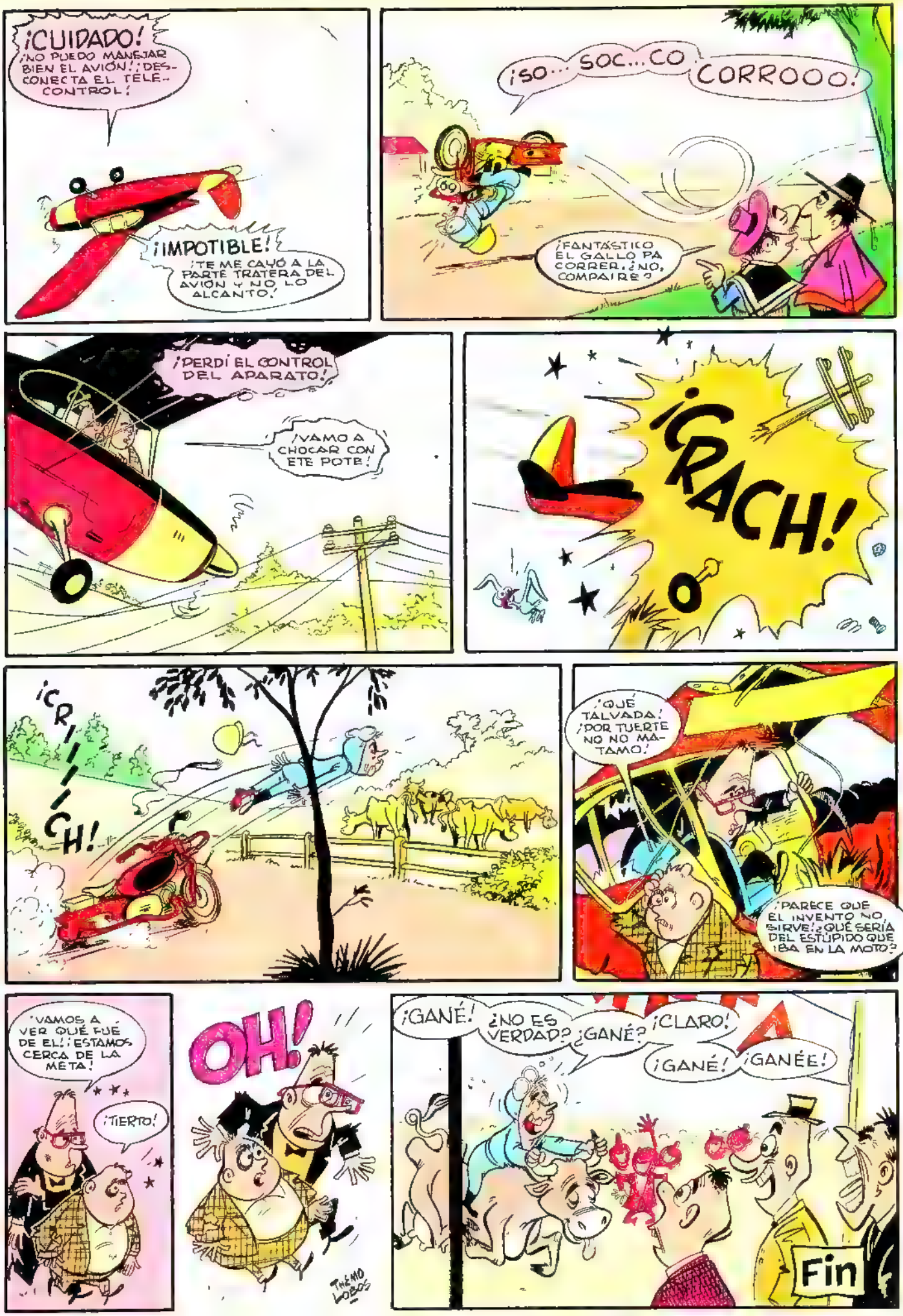
69

¡TI RETULTA BIEN ETE EPERIMENTO DE LA MAQUINA GUIADA POR CONTROL REMOTO, NO HAREMO RICO!

¡EXACTO! ¡CON ESTE INVENTO, SÓLO NUESTRAS MOTOS GANARÁN!

Y EL AVION, CON EL TELECONTROL DE LA MOTOCICLETA, SE REMONTA
¡YA PARTIERON!
¡DESCONECTA LOS COMANDOS DE LA MOTO Y HAZ FUNCIONAR EL TELECONTROL.
¡AL TIRO!
¡HAY QUE ESPERAR A QUE TE CALIENTEN LO TUBO.
CLIC
¡VAYA!
¡NO, PARTE! ¿QUÉ LE PASARÁ A ESTA MÁQUINA?
¿QUÉ LE PASA?
¿QUÉ?..
RROOOM
¿QUÉ..? E-E-E-EPAAA!
69
¡ESTÚPIDO ¡NO LO HAGAS PARTIR TAN BRUSCAMENTE!
¡ESPERA! ¡ME FALTA UN POCO DE PRÁCTICA!
¡CARAMBA! ¡QUÉ MOTO MÁS RARA!
¡DA LA IMPRESIÓN DE QUE SE MANEJA SOLA, SIN QUE YO LA DIRIJA!
69
¡Y ASÍ ES NO MÁS!
69
¡MIRA, GUAINA! ¡ESE VIENE COMO RE CABALLO!
¡SÍ, TAITA!
¡QUÉ VELOZ VOY! ¡LOS ESTOY ALCANZANDO!
¡CUIDADO AHORA! HAZ QUE PASE A LOS DEMÁS.
¡TÍ!
¡TÓLO ME FALTA UN POQUITO DE PRÁCTICA!
¡VOY A CHOCAR CON EL CERRO!
69
¡CARAMBA!
¡DEMONIOS!
BERROOOO

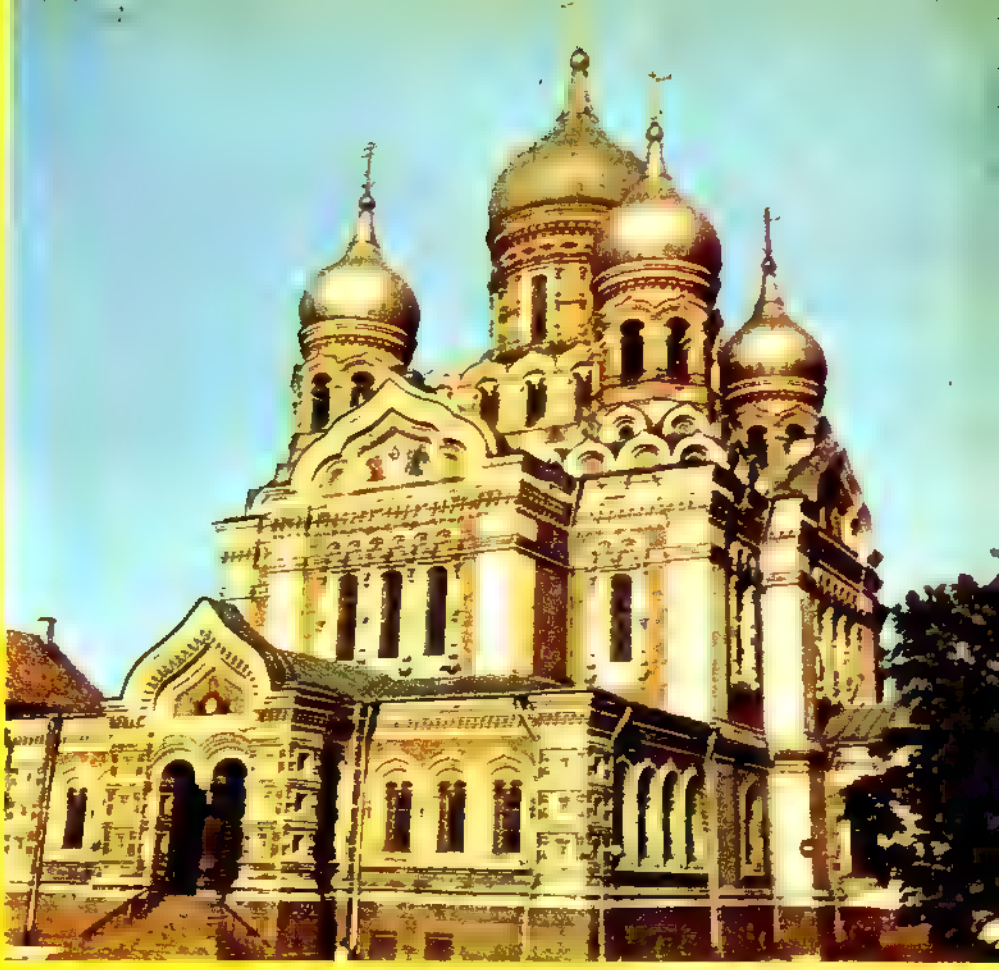

¡LEVANTA UN POQUITO EL AVIÓN! ¡VIENE UNA CUETA!
¿UNA CUESTA? ¡BIEN!
¡A...
...A...
...AA
¡AAYY!
¡LO TUBITE MUCHITIMO! ¡BAJALO UN POCO!
¡YA!
¡PLOF!
69
¡LO BAJATE DEMATIADO! ¡TAMBIÉN TE FALTA PRÁTICA!
¡TÚBELO UN POQUITO!
¿ESTÁ BIEN ASÍ?
¡A ETA ALTURA ETÁ BIEN!
¡MANTENLO AHÍ NO MÁ!
PERO COMO DESDE LO ALTO NO SE APRECIA LA DISTANCIA QUE HAY DESDE LA MOTO AL SUELO...
¡UNA MOTO VOLADORA!
¡DIRÍGELA BIEN; AHORA VIENE UNA CURVA EN UN PRECIPICIO!
¡ETOY ADQUIRIENDO PRÁTICA!
¡MEJOR ME VOY A TIRAR DE ESTA MOTO! ¡ESTÁ EMBRUJADA! ¡NO IMPORTA QUE ME APORREE!
¡VUÉLVELO AL CAMINO, TORPE!
¡ME FALTA PRÁTICA TODAVÍA!
¡SOCORRO!
69
LUEGO...
¡AHORA VIENE LA RECTA FINAL! PESE A TODO VAMOS GANANDO LA CARRERA POR DOS KILÓMETROS DE VENTAJA.
¡AHORA TERÁ MÁ FÁTIL DIRIGIRLO!
PERO, DE PRONTO SE DESENCADENA UN FUERTE VENTARRÓN.
Y EL AVIÓN EMPIEZA A DAR TUMBOS.


¡CUIDADO! ¡NO PUEDO MANEJAR BIEN EL AVIÓN! ¡DESCONECTA EL TELE-CONTROL!
¡IMPOTIBLE! ¡TE ME CAYÓ A LA PARTE TRATERA DEL AVIÓN Y NO LO ALCANTO!
¡SO... SOC... CO CORROOO!
¡FANTÁSTICO EL GALLO PA CORRER, ¿NO, COMPAIRE?
¡PERDÍ EL CONTROL DEL APARATO!
¡VAMO A CHOCAR CON ETE POTE!
¡CRACH!
¡CRIIÍCH!
¡QUÉ TALVADA! ¡POR TUERTE NO NO MATAMO!
¡PARECE QUE EL INVENTO NO SIRVE! ¿QUÉ SERÍA DEL ESTÚPIDO QUE IBA EN LA MOTO?
¡VAMOS A VER QUÉ FUE DE EL! ¡ESTAMOS CERCA DE LA META!
¡TIERTO!
OH!
TRÉMO LOBOS
¡GANÉ! ¿NO ES VERDAD? ¿GANÉ? ¡CLARO! ¡GANÉ! ¡GANÉE!
Fin

U.R.S.S.

TERCERA PARTE

En la costa del Mar Báltico se encuentran las repúblicas soviéticas de Estonia, Letonia y Lituania con un paisaje y un clima muy similares: suaves colinas, tierras fértiles, bellos lagos, extensos bosques de pinos, abetos, encinas y de abedules, y un clima más bien lluvioso. Al Este de Lituania está Bielorrusia o Rusia Blanca.



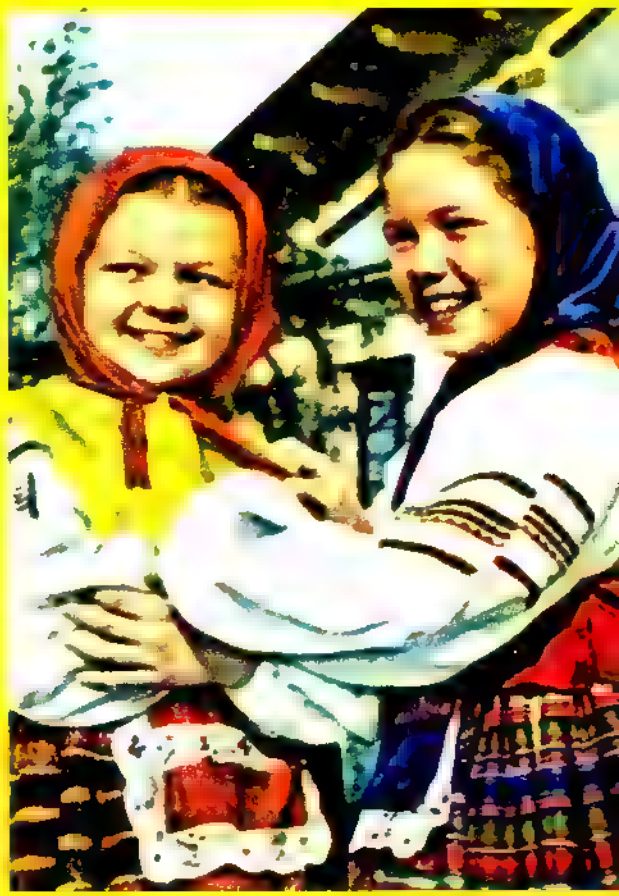
Estonia es un país de ganaderos y pescadores, que se extiende sobre una superficie de 45 mil Km2 y por sobre 800 islas. Su capital Tallinn fue fundada en 1219 por los daneses y después se transformó en un importante centro comercial bajo el dominio de los Caballeros Teutones, y, más tarde, formando parte de la Liga Hanseática. Estonia tiene 1 200 000 habitantes. Arriba, la policromía y la decoración de esta iglesia ortodoxa, construida en 1890 contrasta con la severidad medieval (izquierda) de Tallinn.

Letonia con sus dos millones de habitantes es dentro de las republicas soviéticas, la tierra de los pescadores Su capital, Riga, se encuentra en la desembocadura del Dvina y es una bella ciudad con castillos, monasterios y casas de la época medieval Desde sus costas, parten barcos que navegan por miles de kilometros casi hasta frente al Canada, pescando el bacalao y el salmón, ya que la industria conservera es una de las más importantes de Letonia Con sus 65 mil km2 de superficie y sus 2 700 000 habitantes Lituania es la más importante de las republicas soviéticas del Báltico Al Sur y al Este la rodea un cinturón de 4 mil lagos a los cuales los poetas llaman 'los ojos de Lituania' por su color de un azul profundo Lituania cuya capital es Vilnius, es un pais agricola y su industria se basa principalmente en la elaboración de la madera Los lituanos se enorgullecen de poseer el arbol más viejo de Europa una encina con más de 2 000 anos de edad Izquierda Tallinn, igual que Riga y Vilnius, conserva casi intacto su pasado medieval

A las costas del Báltico especialmente en la zona de Lituania se les ha llamado siempre las "costas del ambar' Durante el otono las olas arrastran hacia las playas entre algas y conchas de moluscos, unas piedras de un bello tono amarillento Es ámbar, o el 'oro lituano' Esta es una piedra semipreciosa de resina petrificada que muchas veces tiene en su interior un insecto o alguna aranita Desde el reinado de Pedro el Grande (1689-1725) estos tres paises bálticos han estado históricamente relacionados al Imperio Ruso El zar los arrebató a Suecia, obteniendo así una salida hacia el Atlántico Entre sus sucesores se destacaron Catalina la Grande (1761-1796) quien llevó a Rusia al apogeo de su poderio y esplendor y continuó las guerras de expansión Alejandro I (1801-1825), durante cuyo reinado se incendió Moscu para detener el avance de Napoleon Alejandro II (1855-1881) quien emancipó a los siervos pero fue asesinado por un anarquista antes que liberalizara el sistema de gobierno Su sucesor, Alejandro III, en cambio basó su gobierno en una politica de represalias que produjo una serie de movimientos subversivos Derecha En Bielorrusia, a orillas del rio Berezina, el Gran Ejército de Napoleón sufrió una dura derrota durante su retirada de Rusia

El desastroso resultado de la guerra ruso japonesa (1904-1905), y el estallido de la Primera Guerra Mundial contribuyeron a aumentar los movimientos subversivos que culminaron con la Revolución durante el reinado de Nicolás II (1894-1917), el último de los Romanov quien fue fusilado con toda su familia. En medio de la general anarquía varios de los diversos pueblos que constituían el Imperio se declararon estados independientes, entre ellos Estonia, Letonia y Lituania. Pero al comenzar la Segunda Guerra Mundial, la Unión Soviética actuó como aliado 'no beligerante' de Alemania y de acuerdo con ésta se repartió Polonia y se anexó nuevamente las tres repúblicas bálticas. Izquierda: Vista aérea de una aldea en Lituania. Abajo: Minsk la capital de Bielorrusia fue fundada en el siglo XI

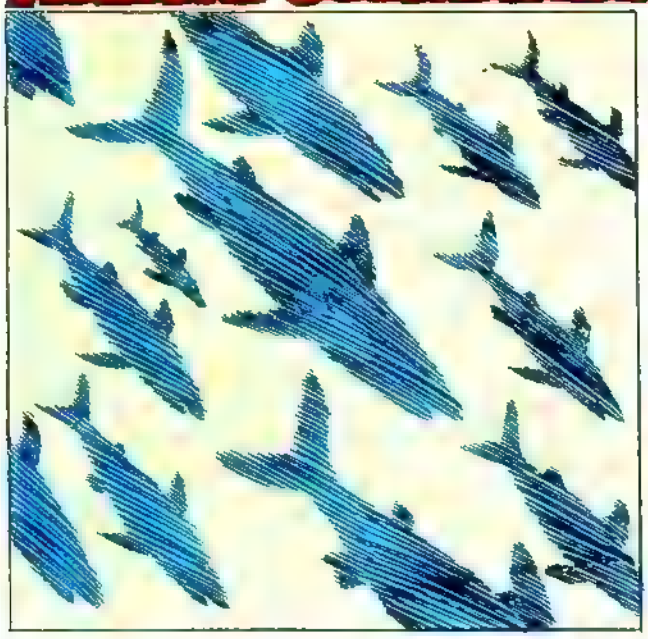
Al oeste de Rusia se encuentra la República de Bielorrusia o Rusia Blanca un bello país de pranicies lagos y bosques Se extiende por 200 mil km2 y limita al oeste con Polonia y Lituania y al sur con Ucrania Tiene 8 millones de habitantes El nombre de Rusia Blanca no apareció hasta el siglo XIII y fueron los extranjeros que la llamaron así porque sus habitantes acostumbraban a vestir ropas blancas Bielorrusia se anexó a Polonia en 1569 pero después del desmembramiento de ese país pasó nuevamente a pertenecer a Rusia Actualmente, es un importante centro agrícola ganadero y maderero Izquierda Habitantes de la región soviética del Báltico con sus trajes típicos

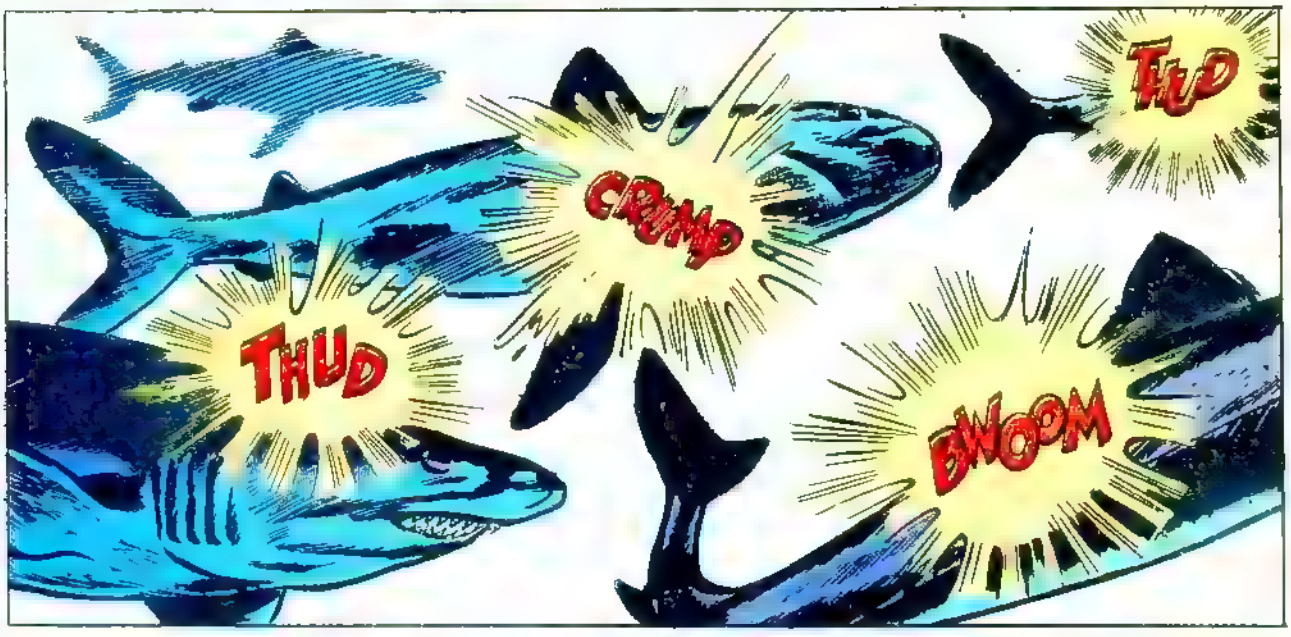


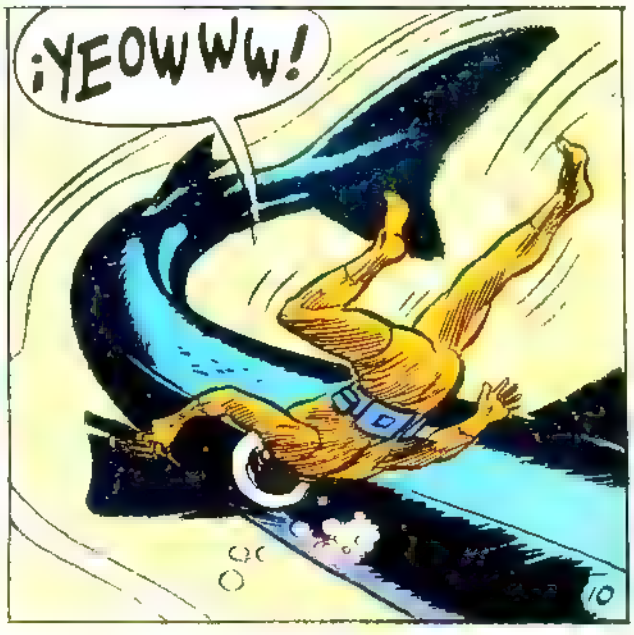
Mientras los pueblos primitivos que habitaron la región del báltico eran de origen ario los habitantes de Bielorrusia son de origen más bien eslavo pero mezclados con tártaros y hunos ya que esta región sufría constantes invasiones Arriba Dos niñas con los trajes típicos de Bielorrusia Abajo Un viejo campesino de esta región

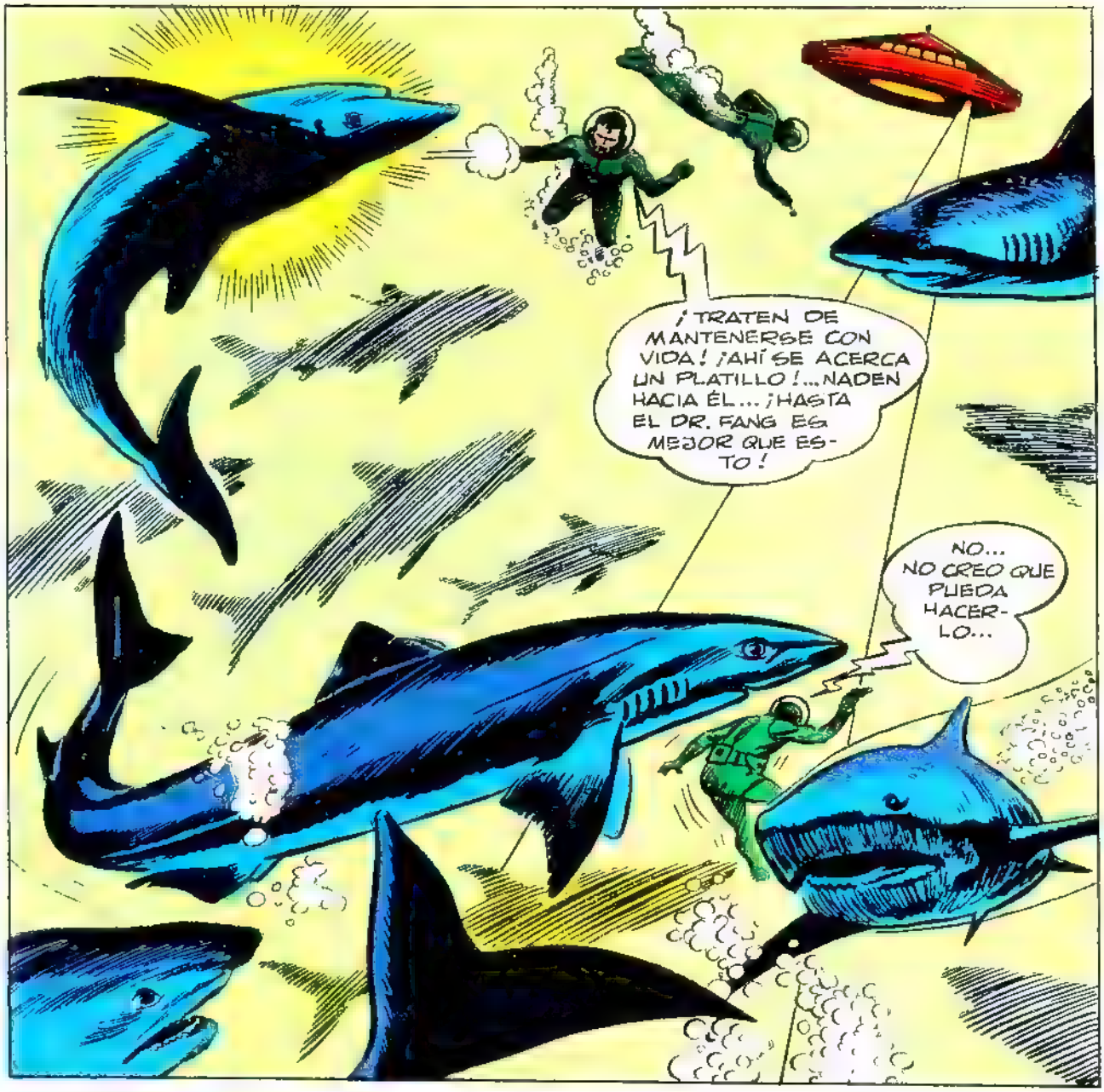
AGENTE SUBMARINO

EL TENIENTE Y SUS AMIGOS TRATAN DE HUIR DE LOS LEMURIANOS, QUIENES LANZAN BOMBAS-CEBO PARA ATRAER LOS TIBURONES.





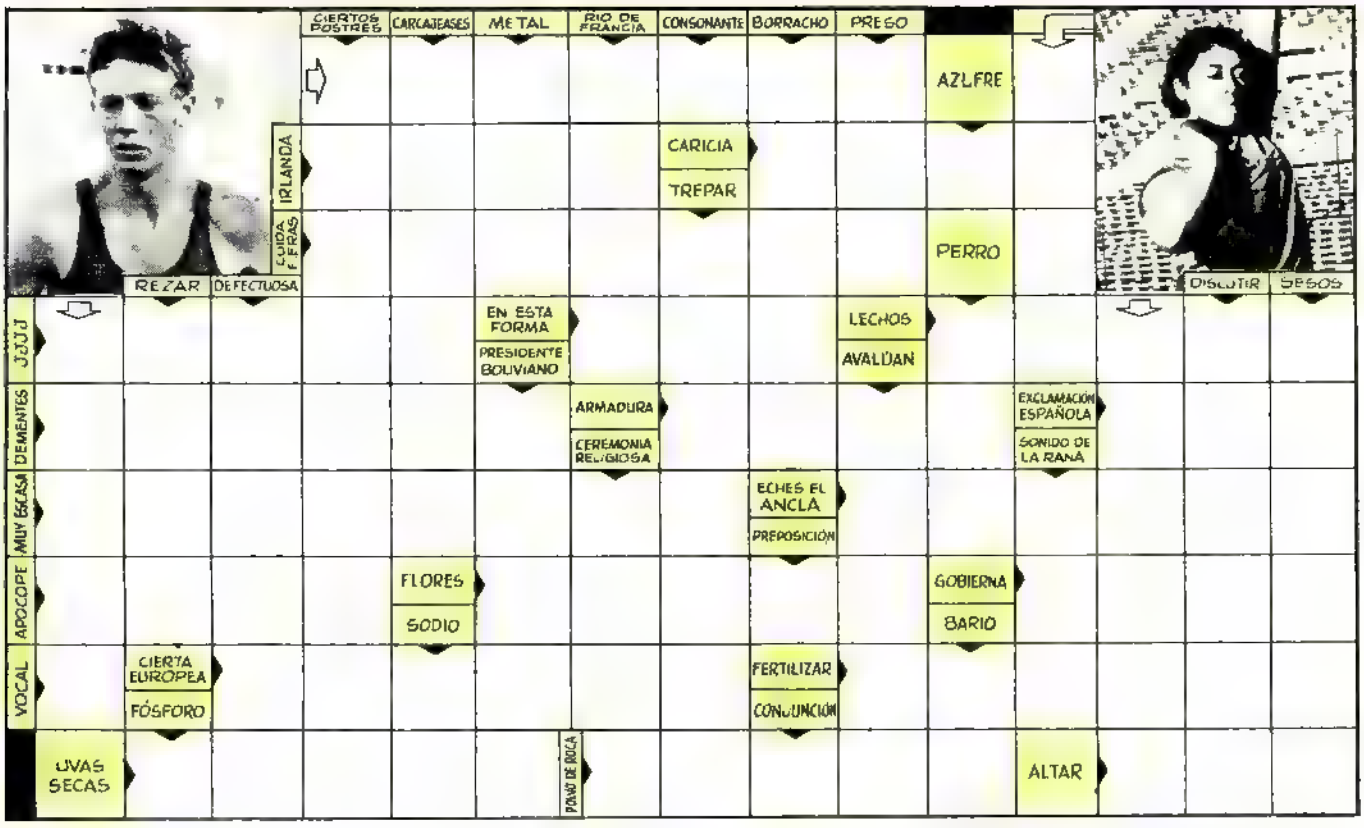



¡TRATEN DE MANTENERSE CON VIDA! ¡AHÍ SE ACERCA UN PLATILLO!... NADEN HACIA ÉL... ¡HASTA EL DR. FANG ES MEJOR QUE ESTO!
NO... NO CREO QUE PUEDA HACERLO...

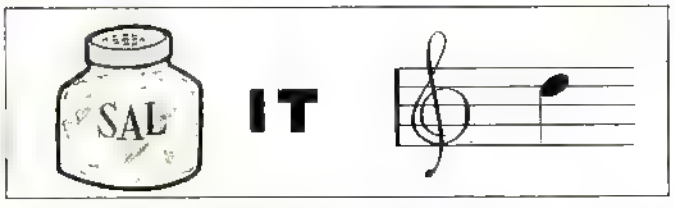
ESTÁ BIEN, FANG... GANASTE... ¡PERO EN NOMBRE DE NEPTUNO, SÁCANOS DE AQUÍ!...

¡KORT! ERES MUY ASTUTO... ¡UN MINUTO MÁS Y HABRÍAMOS ESTADO PERDIDOS!
¡ERES MARAVILLOSO!
CONTINUARÁ

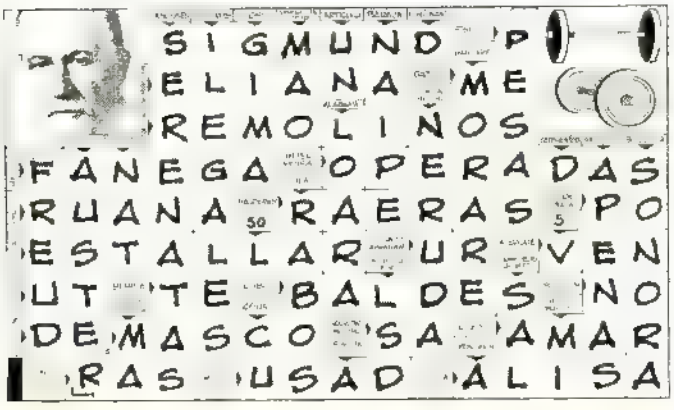
mampatograma



LA SOLUCION EN EL PROXIMO NUMERO



SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 28



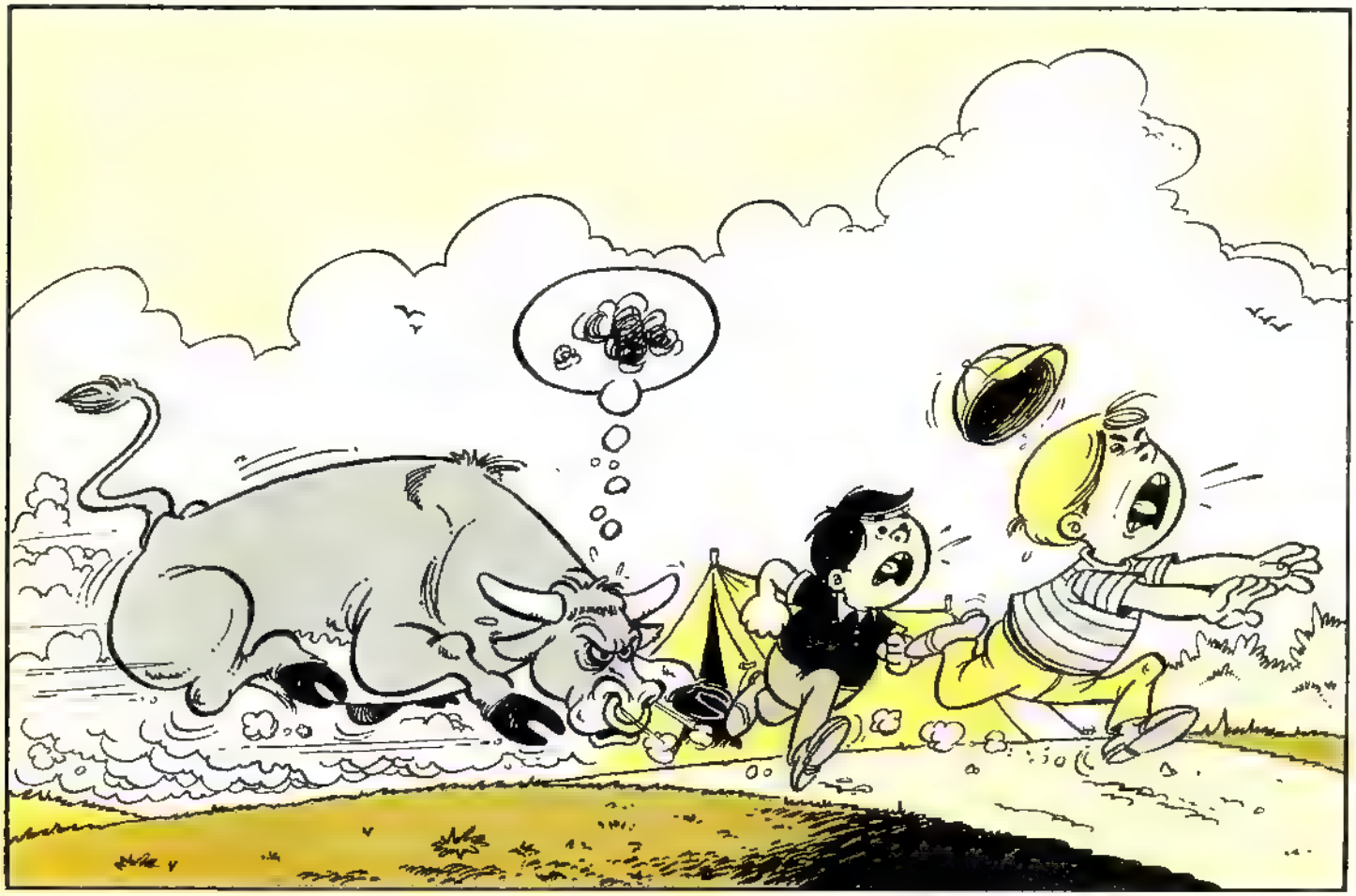
SOLUCION DE LAS SIETE DIFERENCIAS: 1) Falta una estrella en el sombrero; 2) el pañuelo del cuello, 3) el cactus; 4) la cartuchera del revólver; 5) la vaina del sable; 6) la oreja del caballo; 7) la cincha de la montura

al aire

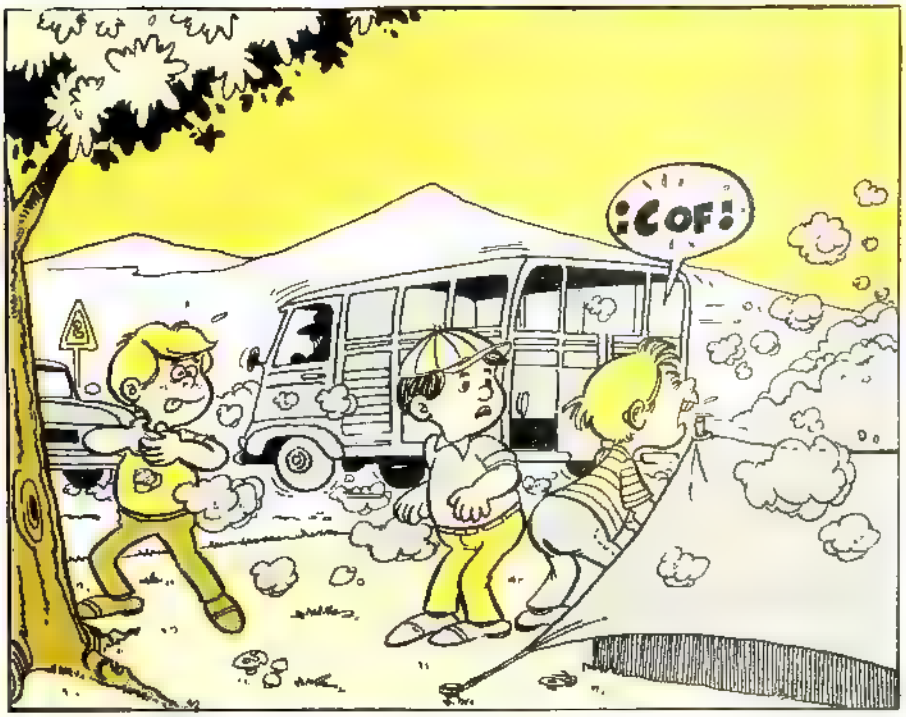
Cuando salimos a acampar generalmente vamos muy entusiasmados, dispuestos a encontrar un lugar parecido a la isla de Robinson Crusoe, donde estaremos solos, cómodos y rodeados de la más hermosa naturaleza. Desgraciadamente eso no siempre calza con la realidad y hay que contentarse con mucho menos. Islas paradisíacas y abandonadas no abundan

Pero antes de armar el campamento debemos elegir bien el lugar:

- El suelo debe ser seco, permeable, no arcilloso, ni arenoso.
- Debe estar situado en alto para facilitar el desague si llueve.
- Debe estar abrigado del viento.
- Debe estar cerca de agua potable, y ojalá de sombra.
- Si vamos a quedarnos muchos días, debe quedar cerca de un lugar habitado donde se pueda comprar alimentos y obtener socorro en caso de accidente.
- Debemos evitar la cercanía de pendientes donde puedan producirse derrumbes de piedras, y si es la montaña donde haya nieve, hay que colocarse lejos de las gargantas por donde pueda rodar un alud.
- Por las huellas en el suelo se puede saber cuáles son los pasos de ganado. Hay que evitarlos porque, cuando uno está de lo mejor durmiendo, puede venir un tropel impasible y pasar por encima de la carpa. Lo mismo pasa con la cercanía de ganado sin alambradas. Y mucho peor es que aparezca un toro bravo con "malas pulgas".
- Los caminos polvorientos muy transitados son incómodos porque llenan las carpas y los sacos de tierra.
- Hay que despejar las malezas, zarzas o espinos donde se pueda iniciar un incendio fácilmente (y donde puede haber alimañas ocultas).
- Está de más indicar que hay que



libre



ponerse lejos de colmenas, avispe-ros u hormigueros.

• En la montaña hay que evitar ponerse cerca de picachos donde haya un árbol solitario que en un golpe de viento puede desarraigar se y caernos encima. Los árboles aislados, en una tormenta pueden atraer rayos, así es que tampoco conviene ponerse muy cerca.

• Si vamos a acampar en la playa, es lógico que hay que colocarse le-jos de la subida de la marea.

• Si estamos en un lugar donde haya caza silvestre, es muy proba-ble que haya cazadores. No debe-mos poner nuestro campamento por ningún motivo allí, pues puede llegarnos un tiro de escopeta.

• Los terrenos particulares no pue-den ocuparse sin pedir permiso al dueño, aunque parezcan muy soli-tarios. Y si obtenemos ese permiso, debemos ser especialmente cuidado-sos con la limpieza y con los incen-dios. Si nos autorizan para ocupar un terreno, no debemos sentirnos con derecho a destrozar los árboles para hacer fuego, ocupando made-ra que no nos pertenece, y destro-zando la propiedad ajena. Al salir del terreno debemos agradecer al due-ño (para dejar la puerta abierta para volver otra vez) y dejar todo muy limpio.

• Las tiendas no deben ponerse di-rectamente debajo de los árboles, porque si llueve el agua cae en cho-rros que ninguna tela resiste, y porque en caso de vientos fuertes pueden soltarse ramas quebradas y caer encima.

• Hay que evitar ponerse cerca de árboles resinosos (como pinos, por ejemplo), que gotean resina y que cuesta mucho sacar de las ropas y las carpas.

HOBBIES

BOTELLAS, AUTOS, CAJAS DE CIGARROS, FOLLETOS Y ANIMALES

Entre los lectores que escriben a MAMPATO contando acerca de sus hobbies o colecciones nos topamos con casos realmente pintorescos Como el de Francisco Javier Bernales Jechan, 13 años, alumno del octavo curso del Liceo Manuel de Salas.

Este joven llamó a nuestra redacción para decir que tenía el hobby de juntar botellas grandes de licor, exclusivamente extranjeras. Fuimos donde él y nos hallamos con la sorpresa de que ademas de las botellas colecciona cajas de cigarrillos, autos en miniatura, boletos de avión, folletos de propaganda turística, de hoteles, cuadros al oleo pintados por él, ademas de 2 perros, 1 gato, 1 conejo y varios peces y gallinas.

Después que nos contó esto, llegamos a la conclusión de que Pancho Javier no tiene un hobby determinado sino que tiene de un "cuantuay". Es un típico juntacosas. "Soy hijo único y mis papas me autorizaron para que haga lo que quiera en mi habitación. La decoro a mi gusto y como nadie me molesta coloco los objetos en lugares diversos cada día" Cuando hablamos con él tenía sus botellas al lado de la puerta: al día siguiente seguramente las iba a ubicar en una repisa. "Yo junto todas estas cosas porque lo encuentro "choro". Sirven para que la pieza se vea más bonita". Y agregó algo mas. "tambien tenía boletos de micros pero los boté porque me aburrí y no hallaba qué hacer con ellos"

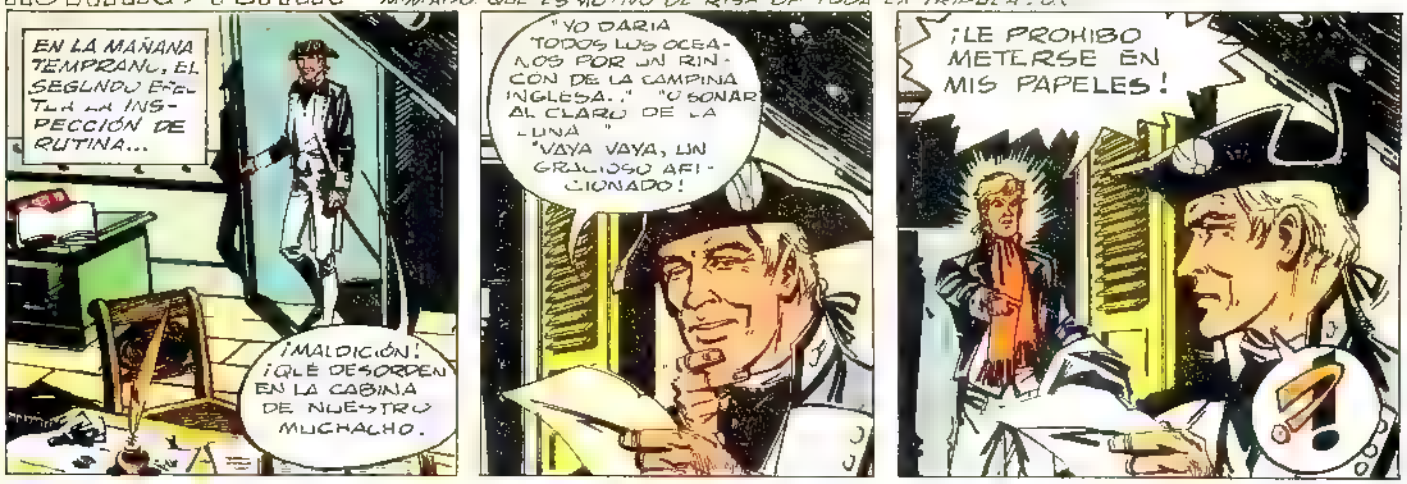
Y dentro de esta variada gama de cosas, hay una por la cual siente predilección: son las botellas de licor. "Hay que dejar en claro que no son botellas en miniatura. Son grandes, del tamaño común, pero todas extranjeras Poseo 25 de diversos países, como EE.UU., Inglaterra, Checoslovaquia, Francia, Italia, España etc. La mas "rara" es una argentina que tiene una especie de válvula. Empecé a juntarlas casualmente. Un día vi a uno de esos niños que andan recogiendo botellas con una de Gordon's Gin (inglesa) y le ofrecí cambiarsela por varias chilenas. Luego a unos compañeros les cambié cajas de cigarrillos por otras extranjeras y unos tíos me obsequiaron algunas mas. A mi juicio la mas linda es otra inglesa, marca Queen Anne, de tapa de acero; también es muy hermosa una checoslovaca cuya etiqueta dice "Becherz". Lo malo es que estan todas vacias. me habría encantado tenerlas llenas ¡Claro que he probado el contenido de algunas'

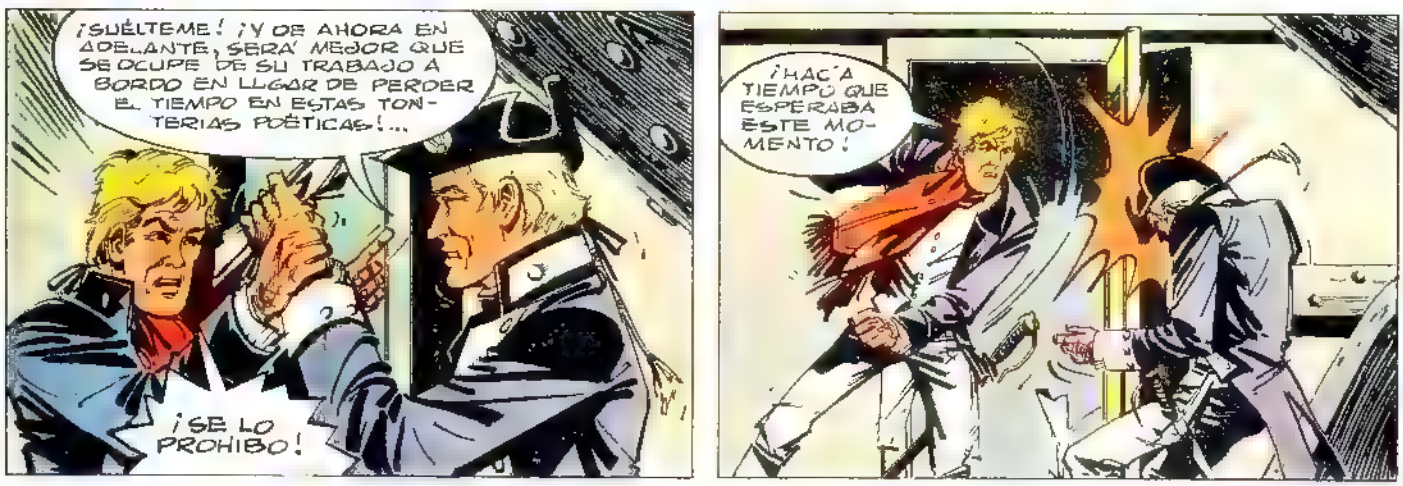
Sobre los otros hobbies, Pancho Javier dice que tiene 70 cajas de cigarros y algunas de marcas desconocidas "De los autos en miniatura tengo del mismo tipo que el nino Grubner, que apareció en "MAMPATO". Los folletos de hoteles y boletos de aviones los tiene en la puerta de su dormitorio. Cuadros al oleo pintados por él posee dos: "son feos y malos Porque no "le pego" mucho a la pintura. Uno representa la entrada a una mina y el otro una tempestad en el mar. Pero voy a seguir unos cursos con un profesor amigo de mi papa". Pero aquí no termina todo para este pequeño juntacosas: "también me atrae el arte en general y me entretengo bastante escuchando música clasica. Mi favorito es Beethoven".

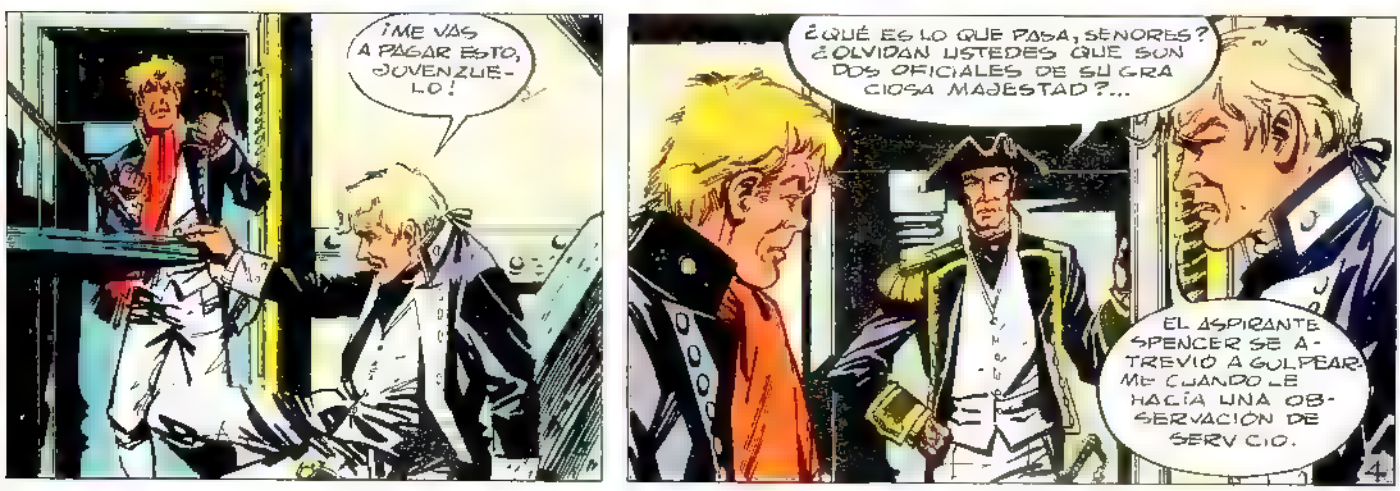
No se crea que Javier Bernales esta cansado de juntar cosas. Al contrario: "cuando veo algo "choro" y original me propongo coleccionarlo. Así que en el futuro puedo tener muchos hobbies mas

La única pena de este locuaz joven es la imposibilidad de llevar el conejo y las gallinas para su habitación, porque, seguramente, hasta ahí le duraría la libertad que le dan sus papis para que haga y deshaga en su dormitorio.

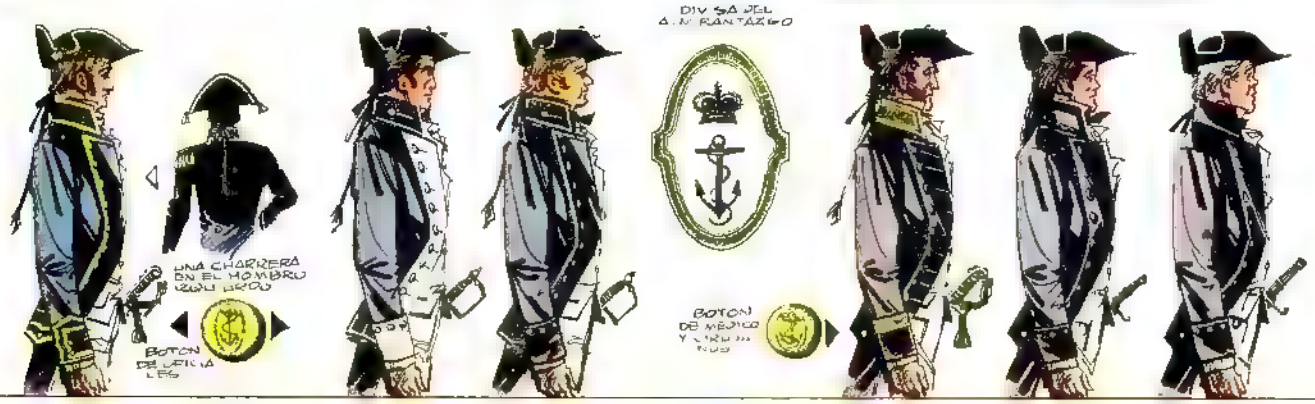
RESUMEN: SE HA EMBARCADO EN EL "TEMERARIO" EL SOBRINO DEL ALMIRANTE, UN JOVEN MIMADO QUE ES MOTIVO DE RISA DE TODA LA TRIPULACIÓN.







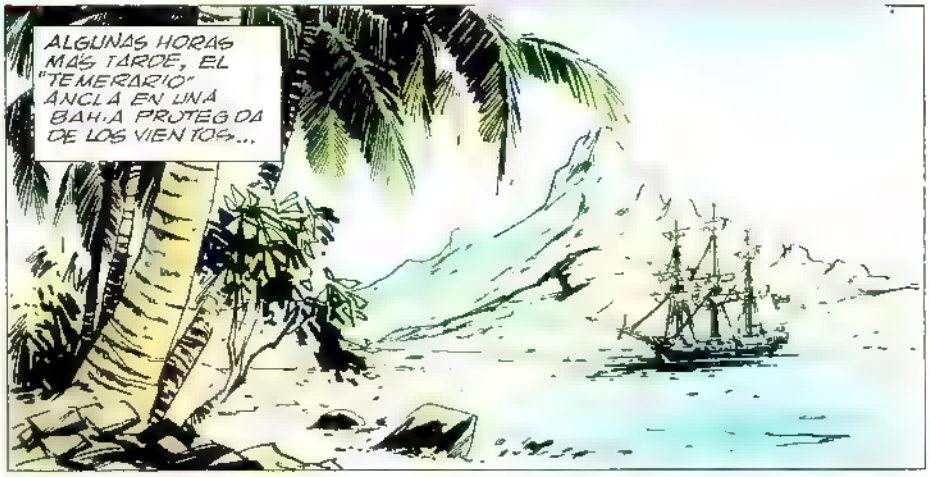
COMANDANTE — TENIENTES — MÉDICO — ASPIRANTES

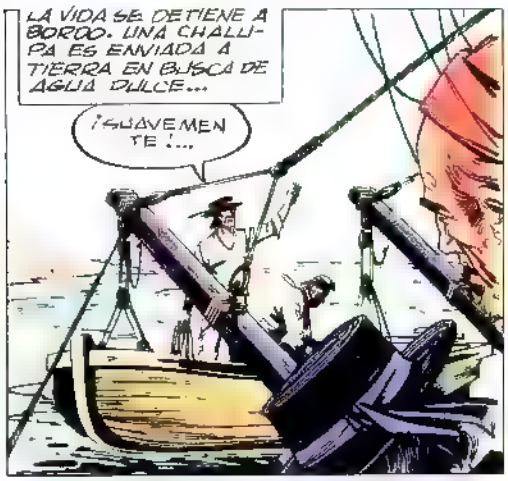


¡VUESTRA CONDUCTA ES INCALIFICABLE, ASPIRANTE SPENCER! MIENTRAS DECIDO QUÉ CASTIGO VOY A DARLE, USTED PERMANECERÁ ARRESTADO EN SU CABINA...

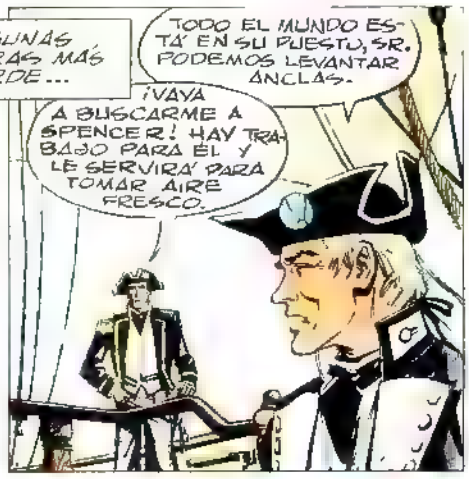
CREO QUE USTED HA SIDO MUY DURO CON ÉL, SEÑOR BALLISTER...
¡ESE MUCHACHO ES DESCONCERTANTE! PASA DIRECTAMENTE DE LA MEDITACIÓN MELANCÓLICA AL SALVAJISMO...

¡TIERRA A BABOR!


ALGUNAS HORAS MÁS TARDE, EL "TEMERARIO" ANCLA EN UNA BAHÍA PROTEGIDA DE LOS VIENTOS...


LA VIDA SE DETIENE A BORDO. UNA CHALUPA ES ENVIADA A TIERRA EN BUSCA DE AGUA DULCE...
¡SUAVEMENTE!...

ALGUNAS HORAS MÁS TARDE...


TODO EL MUNDO ESTÁ EN SU PUESTO, SR. PODEMOS LEVANTAR ANCLAS.
¡VAYA A BUSCARME A SPENCER! HAY TRABAJO PARA ÉL Y LE SERVIRÁ PARA TOMAR AIRE FRESCO.

PERO EL ASPIRANTE YA NO ESTÁ EN SU CABINA...

"NO HE CUMPLIDO CON MI DEBER Y HE DESHONRADO NUESTRO APELLIDO. PARTAN SIN MI..."

¡EL MUY TONTO!

¡SEÑOR BALLISTER, TOME USTED EL MANDO! BAJARÉ A TIERRA CON TRES HOMBRES ARMADOS. ¡QUE NADIE MÁS SE MUEVA DE AQUÍ!

UN HOMBRE PERMANECERÁ DE GUARDIA EN EL BOTE. LOS OTROS DOS VAYAN POR LA DERECHA, MIENTRAS YO VOY POR EL LADO IZQUIERDO. ABRAN BIEN LOS OJOS, HASTA AHORA NO NOS HEMOS INTERNADO A MÁS DE CIEN METROS DE LA ORILLA.

¡ESTE MUCHACHO SE VOLVIÓ LOCO!. ¡OJALÁ QUE NO LE HAYA SUCEDIDO NADA!...

DE PRONTO, DESPUÉS DE UNA LARGA CAMINATA, EL CAPITÁN FLYNN DESCUBRE CON ASOMBRO, QUE LA ISLA ESTÁ HABITADA POR INDÍGENAS HOSTILES...

¡SE APODERARON DEL POBRE PERCEVAL!

CONTRAMAESTRE.

MARINEROS (UNIFORME DE SALIDA).

SOMBRERO DE MARINERO.

OFICIALES DE LA REAL INFANTERÍA DE MARINA.

BOTONES

INFANTE DE MARINA.

ME CONDUCEN HAC A EL JEFE. ¡TENDRÉ QUE JUGARME EL TODO POR EL TODO.

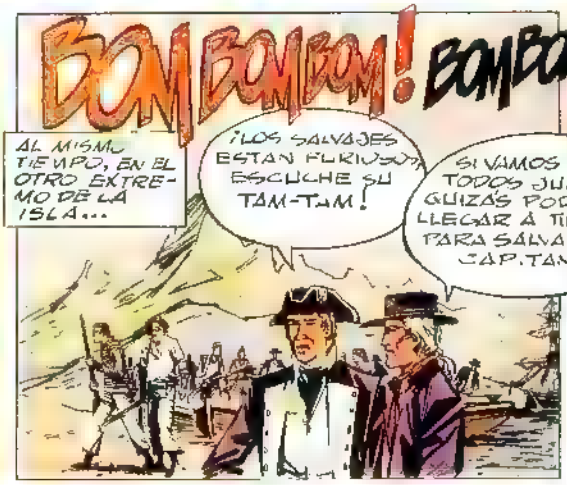
¡CAPITAN! ¿USTED AQUÍ?
¡MÁS TARDE ACLARAREMOS ESTO! ¡POR EL MOMENTO, VAMOS A TRATAR DE LIBRARNOS DE ESTE MAL PASO!

ANTE LOS OJOS ASOMBRADOS DE LOS SALVAJES, NUESTRO AMIGO REPRESENTA UNA FAMOSA COMEDIA...
¡OH, GRAN JEFE, HEMOS VENIDO CON LA PIRAGUA A VELA DE TRAERTE REGALOS DE MI PAÍS! ¡ACEPTALOS!

¡ESTAMOS PERDIDOS! ESA BOTELLA CONTIENE UN JARABE PREPARADO POR MI MADRE. ¡TIENE UN GUSTO HORRIBLE!

¡PRUEBA ESTE SUBLIME BREBAJE, EL FAVORITO DE LA GENTE DE MI PUEBLO!

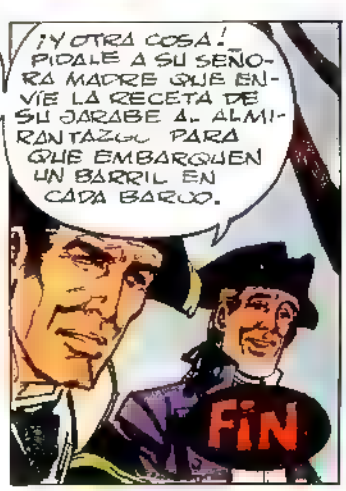
¡HAI! ¡GOULA, INDA GÚDI!


BOM BOM BOM! BOMBOMBOM!
AL MISMO TIEMPO, EN EL OTRO EXTREMO DE LA ISLA...
¡LOS SALVAJES ESTÁN FURIOSOS! ESCUCHE SU TAM-TAM!
SI VAMOS TODOS JUNTOS, QUIZÁS PODAMOS LLEGAR A TIEMPO PARA SALVAL AL CAPITAN...

BOMBOMBOM!

ALGUNOS MINUTOS MÁS TARDE...
CAPITAN, USTED ESTÁ INDEMNE...
ESTIMADO SEÑOR BALLISTER... ESPERO QUE ME HAYA TRAIDO ALGUNAS BOTELLAS DE JARABE, QUE MI AMIGO, EL GRAN JEFE, APRECIA MUCHO...

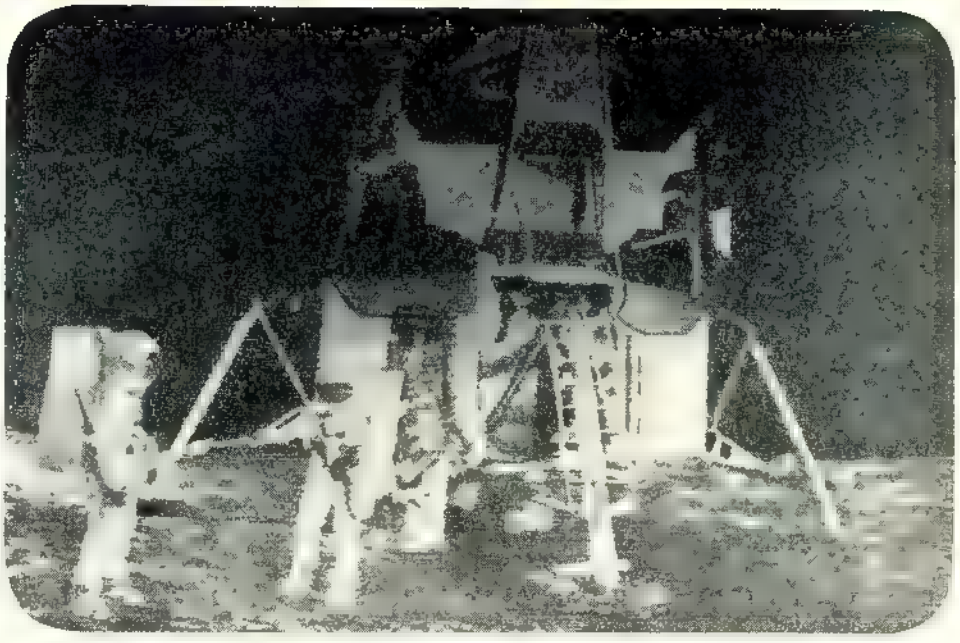
OLVIDAREMOS SU HUIDA, PORQUE GRACIAS A ELLA LOS NAVÍOS DE SU MAJESTAD PODRAN REGULAR SIN PELIGRO EN ESTOS PARAJES...


¡Y OTRA COSA! PIDALE A SU SEÑORA MADRE QUE ENVÍE LA RECETA DE SU JARABE AL ALMIRANTAZGO PARA QUE EMBARQUEN UN BARRIL EN CADA BARCO.
FIN

POR AQUÍ Y POR ALLÁ

EXPLORACION DE LA LUNA

Armstrong y Aldrin "conquistaron" la luna. Ahora, en un vuelo reciente, Charles Conrad y Alan Bean, a bordo de la cápsula Apolo XII, llegaron hasta la superficie selenita para explorarla y estudiarla con más detenimiento. Un científico calificó esta aventura como "la primera expedición verdaderamente científica". Conrad y Bean descendieron a la luna en el módulo "Intrépido", mientras que Richard Gordon se quedó girando en órbita lunar en su nave de comando "Yankee Cliper". Los lunautas hicieron dos caminatas. La primera para instalar los instrumentos y dejar un generador atómico, que enviará información a la tierra durante un año. En esta caminata los terrícolas arruinaron la cámara de TV que portaban y el mundo se quedó sin ver su paseo. Pero en el segundo paseo, que nadie vio, la cosa anduvo mejor, porque Conrad y Bean llegaron hasta el cráter donde estaba el Surveyor 3, lanzado en 1967, y le sacaron algunas de sus partes para traerlas de regreso.



EL GOL MIL

zquierda Edson Arantes do Nacimento, más conocido como Pelé se convirtió en el primer ser humano que convierte mil goles como futbolista. Todo el mundo estaba pendiente de este histórico día y Pelé concretó el deseo de millones de aficionados una noche lluviosa en Maracaná cuando le hizo un gol de penal al arquero del Vasco de Gama. Después de convertirlo, Pelé casi fue muerto por la muchedumbre que lo rodeó. Le dijo a los periodistas: "En este momento de alegría para mí sólo pido que el mundo se acuerde de los que nada tienen y muy especial de los niños pobres". Bonito gesto de quien está considerado como el Rey del Fútbol (Pero no faltó el 'picado' que dijo que otro jugador había hecho mil goles antes que Pelé). Ahora le preparan un fabuloso festival.

NUEVO RECTOR

Derecha: El ingeniero civil de 44 años y de frente bastante amplia Edgardo Boeninger fue designado como nuevo Rector de la Universidad de Chile. Boeninger, decano de la Facultad de Economía, tuvo que correr muy rápido para superar al decano de Medicina Alfredo Jadresic. El primero alcanzó un porcentaje del 52,51 por ciento en la votación, mientras que el segundo se quedó sólo con el 46 por ciento. Como secretario general de la Universidad fue elegido Ricardo Lagos.

DEPO

¡Y vamos a la tercera pata! .

Este asunto del futbol ha durado mas que la cueca larga. Porque este deporte da mas tema que el final de la serie "El Fugitivo". A proposito, Richard, el doctor ese que pasaba escondido, sería un futbolista extraordinario ¿Saben por qué? Por la resistencia física que tiene. ¡Pasó corriendo toda la serie! Tanto arrancó del "camote" del teniente que, a lo menos, se dio sus dos vueltas al globo terraqueo

Además, se dan cuenta que pasaria si presenta a Richard en un equipo de fútbol. Se llena el estadio Con esas señoras que lo único que hicieron durante la serie fue sentir compasión y pena por el pobre Dick. Y el locutor presentaria "7, Soto, 8 Cervantes, 9 ¡¡El Fugitivo!!". Se vendria abajo el estadio con el griterío .

Bien, pero lo que estamos hablando no tiene na' que ver con el futbol. Na' que ver. Guaton en Biafra. Hombre rana a caballo, Cañon sin hoyo Entonces, seguiremos con el balompie Habiamos visto las medidas de la cancha, la pelota, los uniformes de los jugadores y otras yerbas Ahora nos corresponde ver las reglas del juego

EL PARTIDO

El partido (encuentro, match, lance) consta de dos tiempos de 45 minutos cada uno Si Uds. se toman la molestia de sumar se darán cuenta de que el partido entero dura 90 minutos Entre ambas etapas hay un descanso de 5, 10 ó 15 minutos, según la costumbre de cada país.

Por otra parte, no es habitual que se jueguen los 90 minutos exactos, porque ocurre a menudo que durante el transcurso del partido se produzcan incidentes, lesiones y demoras que el arbitro está en la obligación de descontar al final Estos "descuentos" pueden hacerse ya sea al término de cada etapa o del encuentro

Cuando un equipo esta ganando apenas y el juez empieza a descontar, toda la "garuma" de las galerías comienza a silbar y a gritarle cosas para que finalice luego el partido, por temor a que el rival vaya a empatar. En Chile los árbitros habitualmente levantan su mano, indicando con sus dedos los minutos por descontar

Y antes de seguir vamos a hacer un alto en esto de los arbitros Hay algunos buenos, otros regulares, otros malos, otros muy malos y otros que se podrían dedicar a cualquier cosa, menos a soplapitos. Con frecuencia se da el caso de que los jueces salen en medio de una lluvia de naranjas y de botellas. Tiempo atrás en el Estadio Nacional un "hincha" enardecido, provisto de una honda, lanzó una piedra al juez y ésta le dio en plena cabeza

En la mayoría de los partidos de futbol los árbitros hacen jugar descuentos Las razones son pérdida de tiempo porque sale la pelota, porque se demora una jugada, por expulsiones, por discusiones o porque se mete un perro a la cancha

RTES

TERCERA PARTE

FUTBOL

El jugador que se queda sin pantalones no puede cambiárselos dentro del terreno de juego. Tiene que ubicarse fuera de la raya lateral. El que aparece en la foto (Hugo Villanueva) no le importa lo que le grita la gente, sino lo que está ocurriendo en el partido. Eso se llama indiferencia.

En otra ocasión, un árbitro estuvo dos horas en el camarín sin poder salir. Porque si salía nadie iba a saber nunca más de él. Otro se disfrazó de carabinero y salió dando órdenes a la tropa como malo de la cabeza. En Italia tuvieron que sacar a uno desde un helicóptero de la mitad de la cancha. Y también hay casos —muchos más serios— en que se han muerto en la cancha, como ocurrió con un juez argentino, Raúl Iglesias, que cayó fulminado en pleno cesped del estadio Santa Laura.

Pedimos disculpas por esta interrupción, como dicen en la televisión, y seguimos en el partido. Al iniciarse el encuentro o al reiniciarse despues de un gol o luego del descanso, se parte desde el punto ubicado en el círculo central. Los que parten se ubican en su propio campo, mientras que los rivales deben permanecer elejados, a lo menos, 9 metros 15 centímetros. Al iniciarse el segundo tiempo, los futbolistas cambian de lado y parten lo del bando contrario al que lo realizó en el comienzo. Algunos equipos habitualmente cambian también de camisetas en el descanso, porque quedan más traspiradas que lomo de caballo en el desierto.

Como pueden apreciar, poco a poco van saliendo cositas y detallitos interesantitos. Como por ejemplo el sorteo. Antes de que comience el partido, el arbitro llama al centro de la cancha a los capitanes de ambos conjuntos. De su bolsillo derecho —porque en el izquierdo llevan la libreta para anotar a los "malulos"— extrae una moneda y la lanza al aire. A veces la moneda se pierde porque algún jugador mano larga le tira un agarrón, a lo mago, y hay que hacer el sorteo con adivinanzas.

Pero el asunto es que este sorteo se hace para que los capitanes elijan lado o partida. A veces se juega con mucho sol y los de un lado andan como los gatos: encandilados. Cuando el partido se disputa en la noche (todas las luces son iguales) o cuando el día esta nublado, da lo mismo y los capitanes sólo escogen partida.

Aquí en Chile, directamente en Valparaíso, en el estadio Playa Ancha, corre un viento que hace volar hasta las pestañas postizas de las lolitas. Por este motivo, hay equipos que prefieren jugar inmediatamente a favor del viento para poder sacar ventaja. Porque es lógico que nadie quiera hacerlo en sentido contrario; se corre el peligro de que un despeje se transforme en autogol.

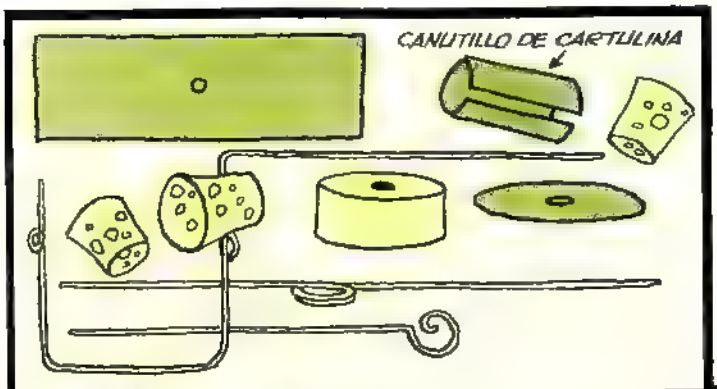
Ven, ya llegamos al final y apenas pudimos tocar algo del partido. Pero es que en el futbol los detalles son casi tan importante como la pelota. Pero todavía hay Patria ciudadanos. No os desesperéis. MAMPATO tiene "pa' largo".

Los árbitros siempre son los más atacados. Porque casi nunca dejan a todos contentos. Nadie puede saber si el de la foto está siendo felicitado por el jugador o, simplemente, recibiendo una lluvia de insultos.

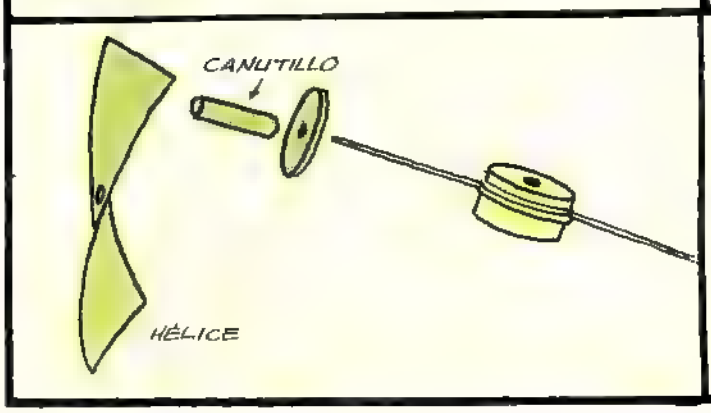
JUEGOS

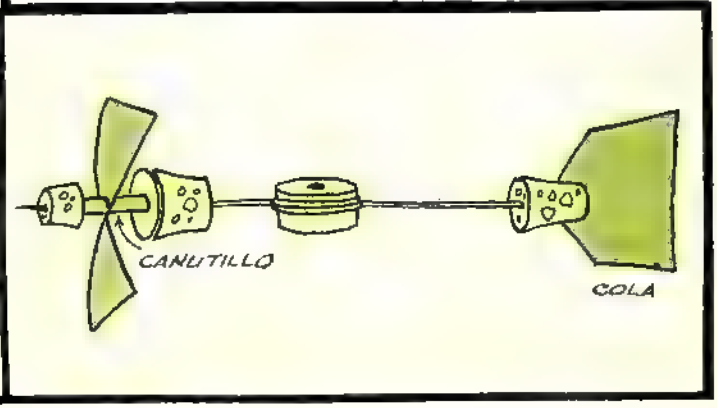
VELETA

PARA HACER LA VELETA SE NECESITAN TRES CORCHOS, HOJALATA FINA O CARTULINA SATINADA MUY FUERTE, UN TROCITO CILINDRICO DE MADERA Y OTRO MAS LARGO PARA FIJAR EL CONJUNTO, ALAMBRE FIRME Y CUERDA. PARA HACERLA DEBES SEGUIR EL ORDEN DE COLOCACION QUE TE MOSTRAMOS EN LOS DIBUJOS DE ESTA PAGINA.



EL CANUTILLO QUE SERVIRA' DE RODAMIENTO A LA HELICE (HECHO DE CARTULINA), HA DE QUEDAR BIEN AJUSTADO AL ORIFICIO PRACTICADO EN AQUELLA; LA ARANDELITA QUE VA A CONTINUACION ES DE HOJALATA, LO MISMO QUE LA COLA. Y DEBES AJUSTAR TAMBIEN A PRESION EL TAQUITO DE MADERA QUE SOSTIENE LA VELETA PARA EVITAR QUE ESTA SE CAIGA.
LA VELETA TE SERVIRA' PARA CONOCER LA DIRECCION DEL VIENTO.





Galería de Estrellas

CLAN 91

ERES LA PRIMERA NIÑA QUE CONOZCO...

...QUE ANDA TAN BIEN EN BICICLETA...

...QUE JUEGA TAN BIEN AL FUTBOL Y LAS BOLITAS...

...Y QUE HAGA GLOBOS TAN GRANDES...

¡PERO LASTIMA QUE SEAS MUJER!

BUUUUUM

chicle

GLOBO ADAMS*

UN PRODUCTO DE CHICLE ADAMS* S.A.C.I.

*M.R.

INDEPENDENCIA DEL PERU

EXPEDICION LIBERTADORA

PRIMERA ESCUADRA NACIONAL

LORD COCHRANE

mampato

AÑO II Nº 29

Precio Eº 4.—
Recargo Aéreo Eº 0,20
Precio Perú S/10.00
Precio Argentina MSN 130

Los Caballeros del Rey Arturo:

GARRETH Y LINET